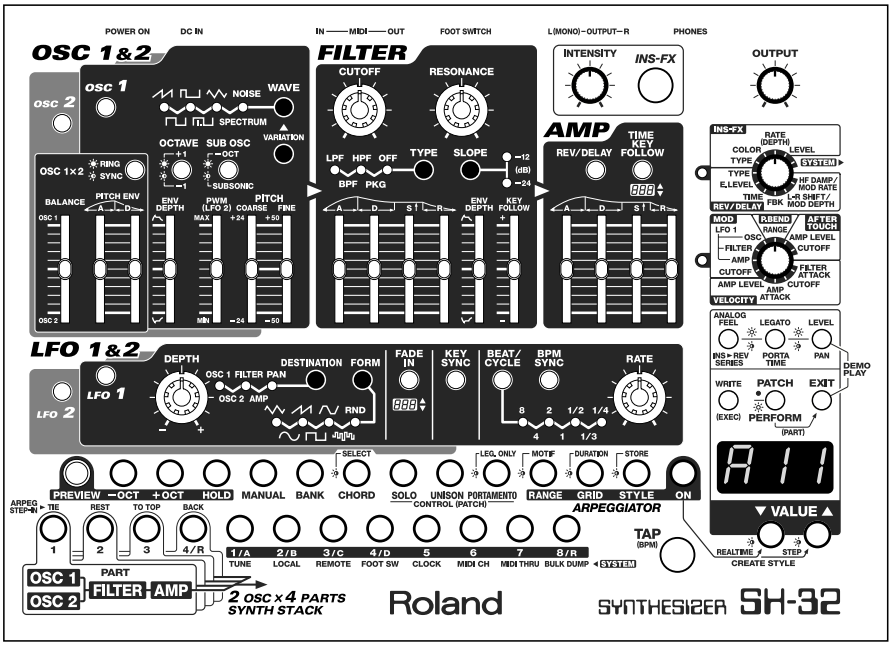
Roland®

SINTETIZADOR SH-32

MANUAL DEL USUARIO

Gracias y enhorabuena por haber elegido el Sintetizador SH-32 de Roland.

Antes de utilizar esta unidad, lea detenidamente los apartados titulados: "UTILIZAR LA UNIDAD CON SEGURIDAD" y "PUNTOS IMPORTANTES" (p. 2; p. 4). Dichos apartados proporcionan información importante acerca del correcto funcionamiento de la unidad. Además, con el fin de familiarizarse con todas las prestaciones proporcionadas por la unidad, debe leer todo el Manual del Usuario y tenerlo a mano para futuras consultas.



De origen, la función **Low Boost** del SH-32, que compensa la falta de graves en las altavoces pequeños y en otros sistemas con graves insuficientes, está ajustada en ON. Al utilizar el SH-32 con altavoces grandes o con un PA, recomendamos que desactive esta prestación. Use el siguiente procedimiento.

1. **Mientras mantiene pulsado [2/B], apague el SH-32.**
2. **Pulse [VALUE ▼] para ajustar la función en " OFF " (Desactivada).**

Copyright © 2001 ROLAND CORPORATION
Todos los derechos quedan reservados. No puede reproducir ninguna parte de esta publicación de ninguna forma sin el permiso por escrito de ROLAND CORPORATION.

Para el Reino Unido

IMPORTANTE: LOS CABLES ELÉCTRICOS ESTÁN COLOREADOS SEGÚN EL CÓDIGO SIGUIENTE.

AZUL: NEUTRO
MARRÓN: CONECTADO

Como puede ser que los colores de los cables eléctricos de este aparato no correspondan con las marcas de color que identifican los terminales de su enchufe, proceda del modo siguiente:
El cable de color AZUL debe conectarse al terminal marcado con una N o de color NEGRO.
El cable de color MARRÓN debe conectarse al terminal marcado con una L o de color ROJO.
Bajo ninguna circunstancia debe conectar ninguno de los cables mencionados anteriormente al terminal de tierra de un enchufe de tres pins.

UTILIZAR LA UNIDAD CON SEGURIDAD

INSTRUCCIONES PARA LA PREVENCIÓN DE INCENDIOS, DESCARGA ELÉCTRICA Y DAÑOS FÍSICOS

ACERCA DE AVISO Y PRECAUCIÓN

⚠ **AVISO**	Se utilizará cuando se den instrucciones para alertar al usuario sobre el riesgo de muerte o de daños físicos graves por una utilización inadecuada de la unidad.
⚠ **PRECAUCIÓN**	Se utilizará cuando se den instrucciones para alertar al usuario sobre el riesgo de sufrir daños físicos o daños materiales por una utilización inadecuada de la unidad. * Cuando se hace referencia a daños materiales se entiende cualquier daño o efecto adverso que pueda sufrir la casa y todo el mobiliario, así como el que puedan sufrir los animales de compañía.

ACERCA DE LOS SÍMBOLOS

⚠	Este símbolo alerta al usuario sobre instrucciones importantes o advertencias. El significado específico del símbolo queda determinado por el dibujo que contenga dicho triángulo. En es caso del triángulo mostrado a la izquierda, se utiliza para precauciones de tipo general, para advertencias, o para alertas de peligro.
	Este símbolo alerta al usuario sobre lo que no debe realizar (está prohibido). Lo que no se puede realizar está debidamente indicado según el dibujo que contenga el círculo. Por ejemplo, el símbolo a la izquierda significa que no se debe desmontar la unidad nunca.
	Este símbolo alerta al usuario sobre las funciones que debe realizar. La función específica que debe realizar se indica mediante el dibujo que contiene el círculo. Por ejemplo, el símbolo a la izquierda significa que la clavija debe desconectarse de la toma de corriente.

OBSERVE SIEMPRE LO SIGUIENTE

⚠ AVISO

- Antes de utilizar la unidad, asegúrese de leer las instrucciones que se muestran a continuación y el Manual del Usuario.

- No abra (ni efectúe modificaciones internas) en la unidad ni en el adaptador AC.

- No intente reparar la unidad ni reemplazar elementos internos (excepto en el caso de que el manual le de instrucciones específicas que le indiquen que debe hacerlo). Diríjase a su proveedor, al Centro de Servicios Roland más cercano o a un distribuidor de Roland autorizado, de los que aparecen listados en la página “Información”.

- No utilice jamás la unidad en lugares que estén:
  - Sujetos a temperaturas extremas (p. ej. expuesta a la luz del sol directa en un vehículo cerrado, cerca de una estufa, encima de un equipo que genere de calor); o
  - Mojados (como baños, lavaderos, sobre suelos mojados); o
  - Húmedos; o
  - Expuestos a la lluvia; o
  - Sucios o llenos de polvo; o
  - Sujetos a altos niveles de vibración.

- Asegúrese de que coloca siempre la unidad en posición nivelada y que permanece estable. No la coloque nunca sobre soportes que puedan tambalearse ni sobre superficies inclinadas.

⚠ AVISO

- Utilice sólo el adaptador AC especificado (de la serie PSA) y asegúrese de que el voltaje de la instalación corresponde al voltaje de entrada especificado en el adaptador AC. Otros adaptadores AC pueden utilizar un voltaje diferente, por lo que, si los usa, puede causar daños, un mal funcionamiento o descarga eléctrica.

- Evite dañar el cable de alimentación. No lo doble excesivamente, ni lo pise, ni coloque objetos pesados sobre él, etc. Un cable dañado puede crear fácilmente un peligro de descarga o de incendio. No utilice nunca un cable de alimentación que haya sido dañado!

- Esta unidad, ya sea por sí sola o en combinación con un amplificador y unos auriculares o altavoces, puede producir niveles de sonido que pueden llegar a provocar una pérdida auditiva permanente. No haga funcionar la unidad durante largos períodos de tiempo a un nivel de volumen alto o a niveles que no sean agradables para su oído. Si experimenta una pérdida de audición o escucha zumbidos en el oído, deje de utilizar la unidad y consulte a un otorrinolaringólogo.

- No permita que penetre en la unidad ningún objeto (como material inflamable, monedas, alfileres) ni líquidos de ningún tipo.

⚠ AVISO

- Apague inmediatamente la unidad y diríjase a su proveedor, al Servicio Postventa de Roland más cercano, o a un distribuidor de Roland autorizado, de los que se detallan en la página “Información” cuando:

  - El adaptador AC, el cable d alimentación o el enchufe han sufrido daños; o
  - Hayan penetrado objetos o líquidos dentro de la unidad;
  - La unidad haya estado expuesta a la lluvia (o se haya humedecido por otras causas);
  - Parezca que la unidad no funciona con normalidad o se advierta un cambio notable en su funcionamiento.

- Si un niño de corta edad utiliza la unidad, un adulto deberá supervisarle hasta que el niño sea capaz de seguir todas las normas esenciales para utilizar la unidad sin peligro.

- Proteja la unidad de impactos fuertes.
  (Que no caiga al suelo!)

- No debe conectar la unidad a una toma de corriente donde hallan conectados un número excesivo de aparatos. Tenga un cuidado especial cuando utiliza alargos - el consumo total de todos los aparatos no debe sobrepasar la capacidad en vatios / amperios del cable Las cargas excesivas pueden ocasionar que el cable se sobrecaliente y finalmente que se funda.

- Antes de utilizar la unidad en un país extranjero, consulte con el Servicio Postventa de Roland o con un distribuidor autorizado listado en la página “Información”.

⚠ PRECAUCIÓN

- La unidad y el adaptador AC deben estar situados de forma que no interfiera con su ventilación.

- Cuando conecte o desconecte el cable de alimentación del enchufe o de la unidad, siempre deberá cogerlo por el extremo.

- Siempre que no vaya a utilizar la unidad durante un tiempo, desconecte el adaptador AC.

- Intente evitar que se enreden los cables. Además, debe hacer que los cables estén fuera del alcance de los niños.

- Nunca debe subirse encima de la unidad ni colocar objetos pesados sobre ella.

- Nunca debe manejar el cable de alimentación con las manos mojadas cuando lo conecta o lo desconecta de la red eléctrica o de la unidad.

- Antes de desplazar la unidad, desconéctela de la toma de corriente y desconecte los cables de los aparatos externos conectados.

- Antes de limpiar la unidad, apáguela y desconecte el cable de alimentación de la red eléctrica (p. 17).

- Si hubiera una tormenta con relámpagos, desconecte el cable de alimentación.

NOTAS IMPORTANTES

Además de los apartados “UTILIZAR LA UNIDAD CON SEGURIDAD” y “INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES (p. 2,3), lea y observe los siguientes puntos:

Alimentación

- No utilice esta unidad en el mismo circuito de alimentación en el que tenga conectado otro aparato que pueda generar ruido en línea (como por ejemplo, un motor eléctrico o un sistema de iluminación variable).
- Después de largas horas de uso, el adaptador AC empezará a generar calor. Esto es normal y no representa motivo de preocupación.
- Antes de conectar esta unidad a otros aparatos, apague todas las unidades, para así prevenir posibles daños o el funcionamiento deficiente de los altavoces u otros aparatos.

Colocación

- Este aparato puede producir interferencias en la recepción de televisión y radio. No utilice este aparato cerca de dichos receptores.
- Noise may be produced if wireless communications devices, such as cell phones, are operated in the vicinity of this unit. Such noise could occur when receiving or initiating a call, or while conversing. Should you experience such problems, you should relocate such wireless devices so they are at a greater distance from this unit, or switch them off.
- Para evitar posibles averías, no utilice la unidad en zonas húmedas, como por ejemplo una zona expuesta a lluvia o a humedad.

Mantenimiento

- Para la limpieza diaria de la unidad, utilice una gamuza suave y seca o bien una que haya sido ligeramente humedecida con agua. Para extraer la suciedad que todavía pueda quedar, utilice una gamuza impregnada en un detergente suave, no abrasivo. Después, asegúrese de limpiar concienzudamente la unidad con una gamuza seca y suave.
- No utilice nunca bencina, diluyentes, alcohol o disolventes de cualquier tipo, para evitar así el posible riesgo de deformación y descolorimiento.

Reparaciones y datos

- Tenga en cuenta que todos los datos que contenga la memoria de la unidad pueden perderse cuando repare la unidad. Debería tener una copia de seguridad de todos los datos importantes en una tarjeta de memoria (para archivos y programas), o una copia escrita en papel (cuando sea posible). Durante las reparaciones que se llevan a cabo, se procura no perder datos. Sin embargo, en determinados casos (como por ejemplo, cuando el circuito que conecta con la memoria está averiado), no es posible restaurar los datos y Roland no asume responsabilidad alguna en cuanto a dichas pérdidas de datos.

Memory Backup

- Esta unidad contiene una pila que alimenta los circuitos de la memoria cuando la unidad está apagada. Cuando queda casi sin carga, se muestra el mensaje en la pantalla. Cuando se muestra dicho mensaje, reemplace la pila con una nueva cuanto antes para evitar la pérdida de datos. Para reemplazar la pila contacte con el Servicio Técnico de Roland o con su distribuidor autorizado de Roland, tal como consta en la página “Información”.

  “ bLo ” (Pila sin Carga)

Precauciones Adicionales

- Tenga en cuenta que los contenidos de la memoria pueden perderse irreparablemente como resultado de un mal funcionamiento, o de una operación incorrecta de la unidad. Para no correr el riesgo de perder datos importantes, le recomendamos que realice periódicamente copias de seguridad de los datos en otro aparato MIDI (P.ej. un secuenciador).
- Desafortunadamente, no hay posibilidad de recuperar el contenido de los datos que hayan sido almacenados en la memoria de la unidad o en otro aparato MIDI una vez se hayan perdido. Roland Corporation no asume responsabilidad alguna en cuanto a la pérdida de estos datos.
- Haga un buen uso de los botones de la unidad, de los deslizadores y de cualquier otro control; de la misma manera que cuando utilice sus jacks y conectores. Un mal uso puede provocar el funcionamiento deficiente de la unidad.
- Cuando conecte y desconecte todos los cables, hágalo cogiendo la clavija y nunca estirando del cable. De esta manera, evitará que se produzcan daños en cualquiera de los elementos internos del cable.
- Para evitar molestar a sus vecinos, trate de mantener el volumen de su unidad en unos niveles razonables. Puede optar por utilizar auriculares y así no tendrá que preocuparse por los que tenga a su alrededor (especialmente a altas horas de la madrugada).
- Cuando necesite transportar la unidad, meta la unidad en la caja (incluyendo las protecciones) en la que venía cuando la compró, si es posible. Si no es posible, deberá utilizar otros materiales de empaquetado equivalentes.
- Para poder realizar al máximo la gama de expresión proporcionada por sus sonidos, el SH-32 permite ajustar una gama de parámetros más amplia que la de los módulos de sonido normales. Al subir a niveles extremos los parámetros como la resonancia del filtro, el efecto de regeneración y similares, baje el volumen para no saturar el equipo que utilice para reproducir el sonido.
- Dado que algunos de los Patches Preset fueron diseñados para lograr un fin específico, sonarán mejor si los hace sonar dentro de la tesitura adecuada o con frases adecuadas. **Si los hace sonar fuera de la tesitura apropiada, es posible que suenen distorsionados.** Al cambiar de registro o de frase, reajuste los parámetros para el sonido para así evitar que se distorsione.
- Acerca de la recepción de mensajes MIDI mientras funciona el Arpegiador
  - Internamente, el SH-32 da prioridad al procesamiento de sonido que utiliza el método Aceleración de Onda. Debido a las limitaciones de este sistema, **si se pide al SH-32 que procese grandes cantidades de datos para funciones adicionales que no sean las relacionadas con la sección de generación de sonido (como el Arpegiador o ciertos tipos de mensaje MID) puede provocar que el SH-32 funcione incorrectamente**.
  - Si se transmite grandes cantidades de mensajes de Cambio de Control o de Aftertouch mientras se utiliza el Arpegiador, o de otra manera mientras suenan numerosas voces, el procesamiento para el generador de sonido tiene prioridad.Debido a esto, el Arpegiador puede dejar de funcionar correctamente o el tempo puede variar. En particular, debe tener cuidado con el flujo continuo de mensajes MIDI densos, que es justamente lo que algunos aparatos que no sean el SH-32 hacen puntualmente.

Cómo Utilizar Este Manual

Este manual del usuario está organizado de la siguiente forma.

Arranque Rápido

Dirigido a aquellos que etilicen el SH-32 por primera vez, esta sección proporciona explicaciones sencillas de cómo utilizar y disfrutar de las varias funciones disponibles. Lea el apartado "Arranque Rápido" y siga los pasos presentados realizándolos en el SH-32. Esto le ayudará a aprender prácticamente todo lo que va a necesitar para llevar a cabo las operaciones básicas de la unidad. En la sección "Uso Avanzado" se explica maneras más avanzadas de utilizar el SH-32 además de detalles de otras operaciones.

Uso Avanzado

La sección "Uso Avanzado" está dividida en nueve capítulos. Antes de leer esta parte, debe leer el apartado "Arranque Rápido" para familiarizarse con el funcionamiento básico de la unidad.

Capítulo 1. Visión General del SH-32

Este capítulo explica como está organizado el SH-32, las posiciones de memoria disponibles y las diferencias entre los ajustes que dependen del modo empleado. Leer este capítulo resulta esencial para entender los procedimientos de las operaciones del SH-32.

Capítulo 2. Crear Sus Propios Sonidos

Explica cómo se crean los sonidos del SH-32 e incluye una descripción de la organización de los parámetros. Comprender la información presentada en este capítulo es una condición esencial para poder crear sonidos propios.

Capítulo 3. Aplicar Efectos al Sonido (INS-FX, REV/DELAY)

Explica cómo realizar ajustes para los efectos internos del SH-32. Cerciórese de leer este capítulo para saber cómo añadir efectos a los Patches y Performances.

Capítulo 4. Hacer Sonar los Sets de Percusión

Este capítulo explica cómo hacer sonar y crear Sets de Percusión. Léalo cuando utilice Sets de Percusión.

Capítulo 5. Uso en Modo Performance

Explica cómo hacer sonar y crear Performances. Léalo cuando desee utilizar Performances.

Capítulo 6. Utilizar el Arpegiador (ARPEGGIATOR)

Explica cómo utilizar y efectuar ajustes para el Arpegiador, cómo crear Estilos y contiene información relacionada con el tema. Léalo cuando desee utilizar el Arpegiador.

Capítulo 7. Utilizar la Función Chord Memory (CHORD)

En este capítulo explicamos cómo utilizar y realizar ajustes para la función Chord Memory (Memoria de Acordes. Léalo cuando utilice la función Chord Memory.

Capítulo 8. Utilizar el SH-32 con Aparatos MIDI Externos

Este capítulo explica qué es MIDI y cómo utilizar un aparato MIDI externo para cambiar de sonido, guardar ajustes en aparatos externos y llevar a cabo otras operaciones. Léalo cuando sea necesario.

Capítulo 9. Otros Ajustes

Este capítulo explica cómo ajustar los parámetros de sistema, lo que determina el entorno de funcionamiento del SH-32 además de la función de los parámetros en si, cómo recuperar los ajustes originales y proporciona información relacionada con este tema. Léalo cuando sea necesario.

Apéndices

En este apartado encontramos la sección de solución de pequeños problemas, que se utiliza cuando el SH-32 no funciona de la manera esperada. También consta con una lista de mensajes de error que puede consultar cuando se muestra un mensaje de error en la pantalla de la unidad. Además, contiene información como listas de Patches / Sets de Percusión / Performances, listas de parámetros y la tabla de MIDI implementado.

Convenciones Utilizadas en este Manual del Usuario

Con el fin de hacer que los procedimientos sean fáciles de seguir, empleamos el siguiente sistema de convenciones de estilo:

Los caracteres y números entre corchetes [ ] indican potenciómetros y botones del panel frontal. Por ejemplo, [CUTOFF] representa el potenciómetro CUTOFF y [PREVIEW] el botón PREVIEW.

(p. **) se refiere a las páginas de este manual.

A continuación detallamos el significado de los símbolos que aparecen delante de ciertas frases.

Se trata de indicaciones. Debe leerlas.

Son puntos de referencia. Léalos cuando precise.

Son sugerencias sobre el funcionamiento del SH-32. Léalas cuando precise.

Proporciona información procedente de páginas de referencia relacionadas con el tema. Lea este texto cuando precise.

Contenidos

PUNTOS IMPORTANTES 4

Cómo Utilizar Este Manual 5

Convenciones de Estilo Utilizadas en Este Manual 5

Prestaciones Principales 11

Descripciones de Los Paneles 12

Panel Frontal 12
Panel Posterior 15

Preparativos 16

Conexión de Aparatos Externos 16
El Encendido 17
El Apagado 17
Recuperar los Ajustes de Fábrica (Factory Reset) 17
Escuchar la Canciones de Autodemostración 18

Arranque Rápido 19

Producir Sonido 20

Empezar 20
Acerca de los Modos del SH-32 (PATCH / PERFORMANCE) 20
Cambiar de Modo 20
Tocar Notas con la Unidad (PREVIEW) 21
Tocar Utilizando un Teclado MIDI 22
Escuchar Sonidos Preset 23
Utilizar Efectos 24
Hacer Sonar un Set de Percusión 25

Modificar el Sonido 26

Crear Sonidos 26
Edición Fácil de Sonidos 27
1. Seleccionar una Forma de Onda (Oscilador) 27
2. Trabajar con Formas de Onda del Oscilador (FILTER) 29
3. Añadir Cambios en el Volumen (AMP) 31
4. Añadir Modulación al Sonido (LFO) 32
5. Añadir un Efecto 34
Guardar un Sonido 35

Hacer Sonar Arpegios (Arpegiador) 36

Activar / Desactivar el Arpegiador 36
Cambiar el Tempo del Arpegiador 38
Hacer Sonar un Arpegio Junto con un Patrón de Percusión 39

Hacer Sonar un Acorde Pulsando un Botón (Chord Memory) 41

Usar la Función Chord Memory 41
Cambiar de Acorde 42

Uso Avanzado 43

Capítulo 1. Visión General del SH-32 44

Organización Interna del SH-32 44
- Conectores MIDI 44
- Generador de Sonido 44
- Arpegiador 44
- Controlador 44

Patches, Sets de Percusión y Performances 45
- Patches (A11–D88) 45
- Sets de Percusión (r1U, r2U, r3P, r4P) 45
- Performances (1-1–8-8) 46

Como se Muestran los Caracteres y Números 46

Acerca de la Memoria 47
- Memoria Temporal 47
- Memoria Reescribile 47
- Memoria No Reescribile 47
- Ubicación de los Ajustes Principales 48

Objetos de los Ajustes que Cambiarán al Cambiar de Modo en el SH-32 50

Capítulo 2. Crear Sonidos Propios 52

Crear Sonidos que Reflejan la Posición de los Deslizadores / Potenciómetros (MANUAL) 52

Usar el Botón Hold en la Función Preview Para Hacer que un Sonido Siga Sonando 52

Determinar la Forma de Onda Básica y la Afinación (OSC 1 & 2) 52
- Oscilador ON / OFF y Balance de la Mezcla (OSC 1, OSC 2, BALANCE) 52
- Seleccionar la Forma de Onda Fundamental (WAVE, VARIATION) 53
- Determinar la Afinación (OCTAVE, PITCH) 54
- Crear un Sonido Más Grueso Añadiendo Componentes Una Octava Por Debajo del Sonido Original (SUB OSC) 54
- Hacer que la Afinación Cambie con el Transcurso del Tiempo (PITCH ENV, ENV DEPTH) 54
- Hacer que la Amplitud de Pulsación de una Onda Cuadrada Cambie de Forma Periódica (PWM) 55
- Crear un Sonido Metálico (OSC 1X2 RING)—Modulador en Anillo 55
- Crear un Sonido de Solista Contundente (OSC 1X2 SYNC)—Función Oscillator Sync 55

Modificar las Características del Sonido (FILTER) 56
- Tipos y Funciones de los Filtros Internos (TYPE, SLOPE) 56
- Ajustar la Frecuencia de Corte (CUTOFF) 57
- Usar Resonancia para Añadir Cuerpo al Sonido (RESONANCE) 57
- Hacer que Cambie el Corte con el Transcurso del Tiempo (A D S R, ENV DEPTH) 57
- Cambiar el Filtro Según la Posición en el Teclado (KEY FOLLOW) 58

Cambiar el Volumen (AMP) 58
- Hacer que el Volumen Cambie con el Transcurso del Tiempo (A D S R, ENV DEPTH) ... 58
- Aumentar y Reducir la Frecuencia de Cambio en el Volumen en Relación a la Posición en el Teclado (TIME KEY FOLLOW) 59
- Ajustar el Volumen para Cada Patch, Set de Percusión o Performance 59

Modular el Sonido (LFO 1 & 2) 59
- Ajustes y Funciones del LFO (Oscilador de Frecuencias Bajas 59
- Activar / desactivar el LFO y Cambiar de Forma de Onda (LFO 1, LFO 2, FORM) 59
- Ajustar la Frecuencia de la Modulación (RATE) 60
- Ajustar la Profundidad de la Modulación (DESTINATION, DEPTH) 60
- Sincronizar la Modulación con el Tempo de la Canción (BPM SYNC, BEAT / CYCLE) 61
- Otros Ajustes del LFO (FADE IN, KEY SYNC) 61

Ajustes Adicionales (ajustes que pueden guardarse en Patches) ... 61
Ajustes para Utilizar al Tocar con Sonidos Monaurales (SOLO, LEGATO) ... 61
Solapar Sonidos para Lograr Más Cuerpo (UNISON) ... 62
Aplicar la Función Portamento (PORTAMENTO, PORTA TIME) ... 62
Aplicar Modulación de Tipo Analógica a la Afinación (ANALOG FEEL) 62
Cambiar la Panoramización Cuando se Utiliza la Salida Estéreo (PAN) 63
Ajustes de los Efectos ... 63
Guardar los Sonidos Que Ha Creado (WRITE) ... 63
Escuchar un Patch de Destino Donde Va a Guardar los Sonidos ... 63

Capítulo 3. Aplicar Efectos al Sonido (INS-FX, REV/DELAY) ... 64

Sobre los Efectos Internos ... 64
Modos de Conectar los Efectos (INS>REV SERIES) ... 64
Utilizar los Efectos de Inserción (INS-FX) ... 64
Activar y Desactivar los Efectos de Inserción ... 64
Seleccionar el Tipo de Efectos de Inserción (TYPE) ... 64
Ajustar los Efectos de Inserción ... 65
Utilizar los Efectos de Reverb / Delay (REV / DELAY) ... 65
Activar y Desactivar los Efectos de Reverb / Delay ... 65
Seleccionar el Tipo de Reverb / Delay ... 65
Ajustar los Efectos de Reverb / Delay ... 66
Aplicar Efectos en el Modo Performance ... 66
Seleccionar los Ajustes de Efectos Utilizados en un Performance (Fuente de Efectos) ... 66
Sobre los Ajustes de Efectos en el Modo Performance ... 67

Capítulo 4. Hacer Sonar los Sets de Percusión ... 68

Seleccionar Sets de Percusión y Hacer Sonar los Instrumentos de Percusión ... 68
Editar un Set de Percusión ... 68
Realizar Ajustes para Todo el Set de Percusión ... 68
Realizar Ajustes para Cada Tone de Percusión (Instrumento de Percusión) 69
Guardar los Ajustes que Ha Cambiado (WRITE) ... 70

Capítulo 5. Uso en el Modo Performance ... 71

Seleccionar un Performance y Hacer Sonar el Patch para Cada Parte ... 71
Seleccionar el Patch para Cada Parte (Modo Part Assign) ... 71
Hacer Sonar un Sonido en Más de Una Parte (Multitimbre) ... 71
Solapar Patches para Conseguir un Sonido Más Lleno (Función Part Stack) ... 72
Editar un Performance ... 72
Ajustes Que Afectan a Todo el Performance ... 72
Realizar Ajustes para Cada Patch o Set de Percusión en las Partes ... 73
Asegurar el Número de Osciladores en Cada Parte (Reserva de Osciladores) ... 73
Guardar los Ajustes Que Ha Cambiado (WRITE) ... 73

Capítulo 6. Utilizar el Arpegiador (ARPEGGIATOR) ... 74

Sobre el Arpegiador ... 74
Hacer Sonar Arpegios ... 74
Activar y Desactivar el Arpegiador ... 74
Determinar el Tempo de los Performances de Arpegio ... 74
Seleccionar Estilos para los Performances de Arpegio (STYLE) ... 74
Relación Entre los Estilos de Arpegio y los Estilos de Percusión ... 75
Cambiar el Tipo de Compás y el ajuste del Shuffle (GRID) ... 75
Aplicar Staccato y Tenuto (DURATION) ... 76
Cambiar la Tesitura del Arpegio (RANGE) ... 76
Seleccionar Variaciones Ascendentes / Descendentes (Diferentes Maneras de Hacer Sonar los Sonidos) (MOTIF) ... 76
Crear Sus Propios Estilos ... 77
Crear Estilos Tocando las Notas Tal Como Van a Sonar (REALTIME) ... 77

Crear Estilos Entrando las Notas Una Por Una (STEP) 78
Crear Estilos Utilizando un Secuenciador Externo 79
Guardar los Estilos que Ha Creado (STORE) 79
Utilizar el Arpegiador en el Modo Performance 80
Seleccionar el Estilo 80
Especificar la Parte Que Va a Utilizar para Hacer Sonar el Arpegio 80
Ajustes de los Parámetros del Arpegiador 80
Crear Estilos 80

Capítulo 7. Utilizar la Función Chord Memory (CHORD) 81

Sobre la Función Chord Memory 81
Interpretar con la Función Chord Memory 81
Activar y Desactivar la Función Chord Memory 81
Seleccionar las Formas de Acorde 81
Crear Sus Propias Formas de Acorde 82
Utilizar la Función Chord Memory en el Modo Performance 82
Seleccionar la Forma de Acorde 82
Especificar la Parte Que Va a Utilizar la Función Chord Memory 82
Ajustes de los Parámetros de la Función Chord Memory 83
Crear Formas de Acorde 83

Capítulo 8. Utilizar el SH-32 con Aparatos MIDI Externos 84

Sobre MIDI 84
Conectores MIDI 84
Sobre los Canales MIDI 84
Ajustar el Canal MIDI (MIDI CH) 84
Ajustar el Canal de Recepción en el Modo Patch 84
Ajustar el Canal de Recepción para Cada Parte 84
Hacer Sonar el SH-32 desde un Teclado MIDI Externo 85
Modificar el Sonido con la Modulación (MOD) 85
Determinar la Cantidad de Afinación Que se Va a Cambiar con el Bender (P. BEND) 86
Cambiar el Sonido con Aftertouch (AFTERTOUCH) 86
Hacer que Cambie el Sonido Según la Fuerza Que se Utiliza para Pulsar las Teclas (VELOCITY) 87
Seleccionar Sonidos del SH-32 desde un Aparato MIDI Externo 87
Sincronizar el Arpegiador y el LFO con un Aparato MIDI Externo 88
Guardar los Ajustes del SH-32 en un Secuenciador Externo (BULK DUMP) 88
Recuperar el Contenido Guardado en el SH-32 89

Capítulo 9. Otros Ajustes 90

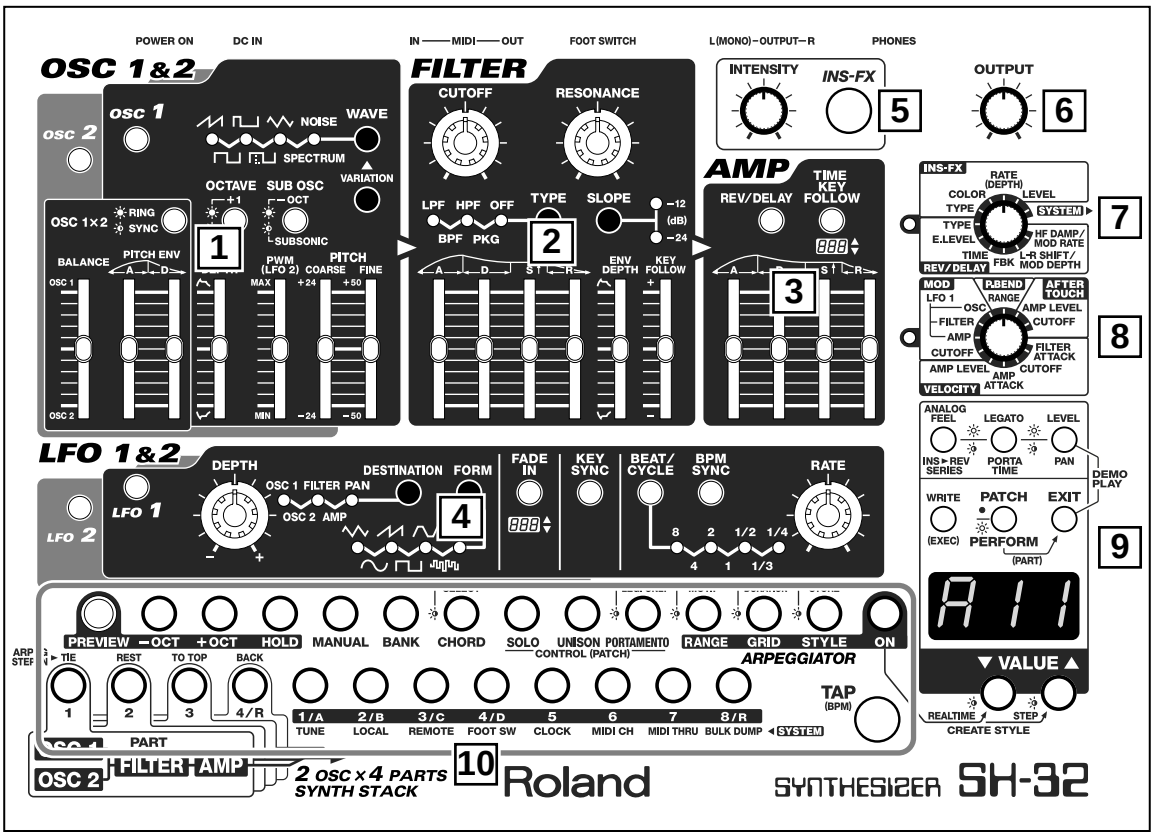
Ajustes Que se Aplican a Todo el SH-32 (Ajustes de Sistema) 90
Procedimiento para Realizar los Ajustes del Sistema 90
Qué Hacen los Ajustes del Sistema / Funciones de los Ajustes del Sistema 90
Activar y Desactivar la Función Low Boost 92
Seleccionar el Estado Que va a Utilizar Cuando Se Enciende el SH-32 93
Seleccionar los Mensajes MIDI Que se Van a Utilizar para Transmitir Información de Control del Panel 93
Cambiar el Número de Identificación del SH-32 93
Recuperar los Ajustes de Fábrica (Factory Reset) 94

Apéndices 95

Solucionar Pequeños Problemas 96
Lista de Mensajes de Error 98
Lista de Patches 99
Lista de Sets de Percusión 100
Lista de Performances 101
Lista de Estilos de Arpegio 102
Lista de Estilos de Percusión 103
Lista de Formas de Acorde 104
Lista de Parámetros 105
Parámetros Patch 105
Parámetros de Set de Percusión 106
Parámetros de Performance 106
Parámetros de Sistema 106
Lista de Efectos 107
Parámetros de Efectos de Inserción 107
Parámetros de Reverb / Delay 113
Lista de Ajustes de Transmisión/Recepción MIDI 115
Tabla de MIDI Implementado 116
Características Técnicas 117
Índice 118
Tabla en Blanco 121

Descripciones del Panel

Panel Frontal



1 Sección OSC 1 & 2 (Oscilador 1 & 2)

Sirve para seleccionar las formas de onda que son la base de los sonidos y ajustar la afinación y otros componentes del sonido. Además, puede combinar el OSC 1 y OSC 2 para crear una amplia variedad de sonidos. → (p. 52)

2 Sección FILTER

Cambia el tipo de filtro que se va a utilizar y modificar las características del sonido mediante cambios en las formas de onda de salida. → (p. 56)

3 Sección AMP (Amplificador)

Modifica el sonido cambiando el volumen y la manera en que los sonidos salen de la unidad y cómo se enmudecen. → (p. 58)

4 Sección LFO 1 & 2 (Oscilador de Frecuencias Bajas 1 & 2)

Use las formas de onda LFO 1 y 2 para crear cambios cíclicos en la afinación, el brillo, el volumen y otros aspectos de los sonidos producidos por las formas de onda procedentes de OSC 1 y OSC 2. → (p. 59)

5

[INTENSITY]

Cambia los valores de los ajustes de los parámetros de los Efectos de Inserción. Los parámetros que pueden ser ajustados varían según los Efectos de Inserción seleccionados. → (p. 65)

[INS-FX]

Activa y desactiva los Efectos de Inserción. → (p. 64)

6

[OUTPUT]

Ajusta el volumen general que sale de los jacks OUTPUT y PHONES del panel posterior. → (p. 17)

[RANGE]/[MOTIF]

RANGE: Pulse este botón, haciendo que se ilumine el indicador, para ajustar en unidades de una octava la tesitura de los arpegios. → (p. 76)

MOTIF: Pulse este botón, haciendo que se ilumine el indicador, para seleccionar la variación del arpegio que va a sonar durante la ejecución de arpegios. → (p. 76)

[GRID]/[DURATION]

GRID: Pulse este botón, haciendo que se ilumine el indicador, para seleccionar la colocación rítmica que se va a utilizar durante la ejecución de arpegios. → (p. 75)

DURATION: Pulse este botón, haciendo que parpadee el indicador, para seleccionar el valor de nota que se va a utilizar durante la ejecución de arpegios. → (p. 76)

[STYLE]/[STORE]

STYLE: Pulse este botón, haciendo que se ilumine el indicador, para seleccionar es estilo básico de los arpegios. → (p. 74)

STORE: Pulse este botón, haciendo que parpadee el indicador, para guardar los estilos de arpegio que haya seleccionado. → (p. 79)

[ON]

Activa/desactiva el arpegiador. → (p. 74)

Mantenga pulsado [ON] y pulse [▼ (REALTIME)] para entrar estilos de arpegio en tiempo real. → (p. 77)

Mantenga pulsado [ON] y pulse [▲ (STEP)] para entrar estilos de arpegio por pasos. → (p. 78)

[1]–[4/R]/[TIE], [REST], [TO TOP], [BACK]

1–4/R: Selecciona las Partes que van a sonar simultáneamente en el modo Performance, o la Parte en la que se van a cambiar los ajustes. → (p. 72, p. 73)

Al entrar estilos de arpegio por pasos, estos botones tienen las siguientes funciones. → (p. 78)

TIE: Entra una ligadura.

REST: Entra un silencio.

TO TOP: Le devuelva al principio de la línea de cuadrícula.

BACK: Suprime la última nota o silencio entrado.

[1/A]–[8/R]

Sirven para cambiar de banco o número de tone. → (p. 23)

Al ajustar el Potenciómetro FX/SYSTEM en “SYSTEM” permite la selección de parámetros con ajustes que afectan a todo el SH-32 (parámetros de sistema). → (p. 90)

[TAP (BPM)]

Ajusta el tempo (BPM) de los arpegios. También puede ajustar el tempo pulsando este botón al compás deseado. → (p. 74)

Acerca de los Símbolos del Panel

Los siguientes símbolos, que aparecen en el panel del SH-32, reflejan el estado de iluminación de los indicadores.

: Iluminado

:Parpadeando

● : Apagado

Preparativos

Conectar Aparatos Externos a la Unidad

El SH-32 no dispone de amplificador ni altavoces. Para poder escuchar sus sonidos, debe conectarlo a un aparato de audio como un monitor o un equipo de audio estéreo. También puede emplear auriculares.

NOTE

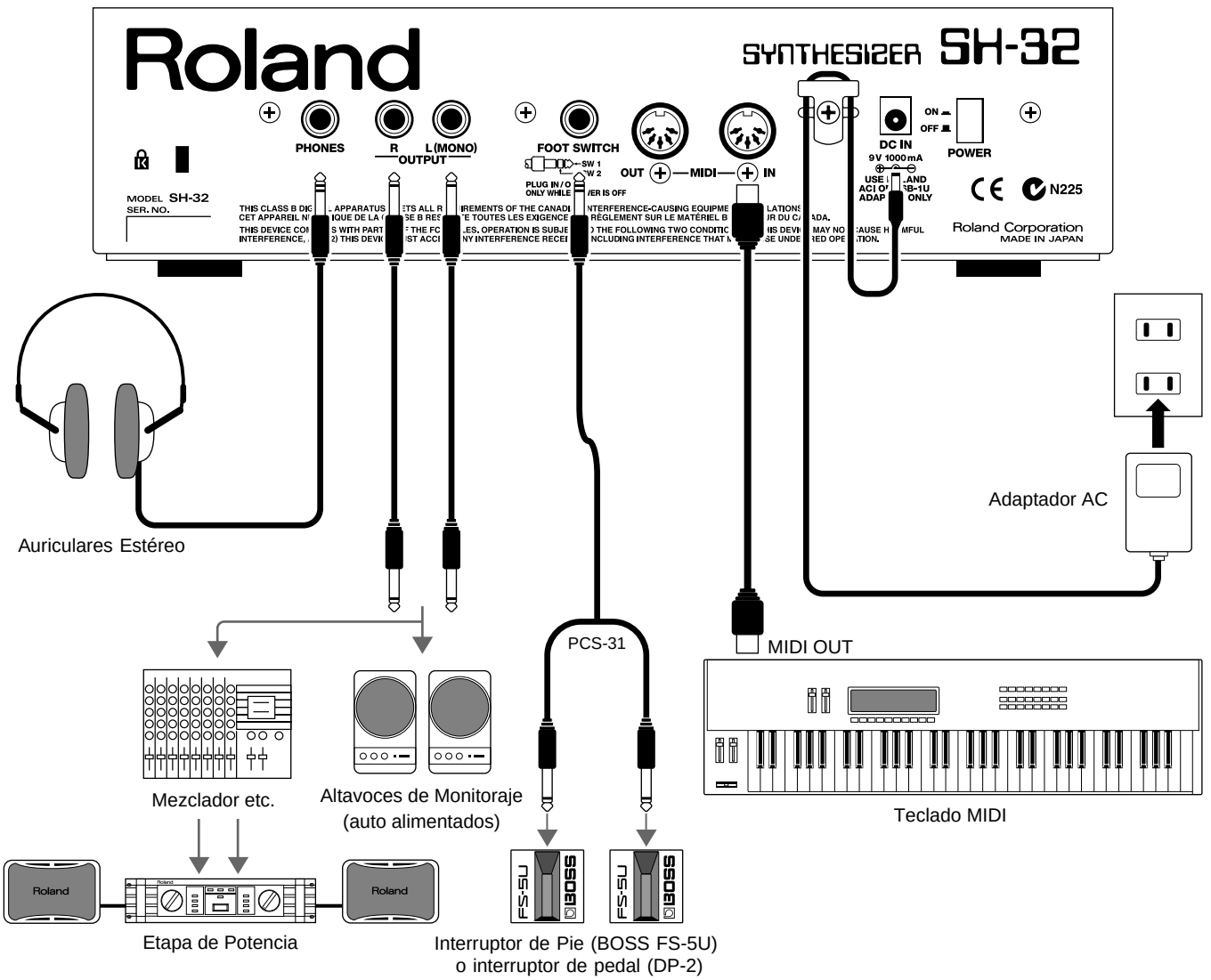
Para evitar el malfuncionamiento y/o daños en los altavoces u otros aparatos, antes de efectuar cualquier conexión, baje el volumen a cero y apague todos los aparatos.

1. **Antes de realizar las conexiones, cerciórese de que todos los aparatos estén apagados.**
2. **Conecte el adaptador AC al jack DC IN y conecte la clavija a una toma de electricidad AC.**

NOTE

Para evitar que se interrumpa involuntariamente el suministro de corriente a la unidad (la desconexión del cable) y también para evitar forzar el jack del Adaptador AC, fije el cable de alimentación utilizando el gancho para cable, tal como se muestra en la figura.

3. **Conecte el SH-32 y el aparato externo tal como se muestra en la figura.**



Use cables de audio para conectar aparatos de audio como, por ejemplo, amplificadores o altavoces. Use cables MIDI para conectar un teclado MIDI a la unidad. Si utiliza auriculares, conéctelos al jack PHONES. Conecte interruptores de pie o interruptores de pedal cuando sea necesario (p. 91).

Escuchar las Canciones de Autodemostración

El SH-32 viene con tres canciones de autodemostración pregrabadas. Reproducir estas canciones se denomina **Demo Play**. Como punto de partida, haga sonar las canciones de autodemostración y disfrute de los excelentes tones y efectos del SH-32.

Nº	Nombre	Compositor	Copyright
1	traveler	WALL5	2001 © Roland Corporation
2	spank	SHIBUICHI ABE (de PCM)	2001 © Roland Corporation
3	compfusion	Ken Suzuki	2001 © Roland Corporation

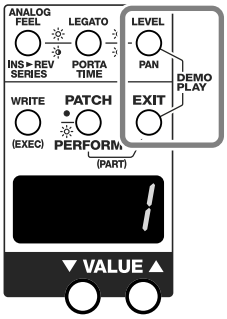
NOTE

Todos los derechos quedan reservados. El uso sin permiso de este material para fines que no sean el disfrute personal y privado constituye una violación de la s leyes aplicables.

NOTE

Los cambios de ajuste pueden perderse al iniciar Demo Play. Antes de escucharlas, realice el procedimiento de escritura que se emplea para guardar dichos datos(p. 63, p.

1. **Pulse simultáneamente [LEVEL/PAN] y [EXIT].**
   Esto inicia Demo Play.



2. **Pulse [VALUE ▼/▲] si desea cambiar de canción.**
3. **Pulse [EXIT] para detener Demo Play y volver a modo de funcionamiento normal.**

MEMO

- Ningún dato de la música que suena sale de MIDI OUT.
- La segunda canción de autodemostración (spank) pretende familiarizarse con la capacidades expandidas proporcionadas por el SH-32. Tenga en cuenta que el demo utiliza sonido extremados que difieren radicalmente de los utilizados normalmente en las canciones de autodemostración.

SINTETIZADOR SH-32

Arranque Rápido

Producir Sonido

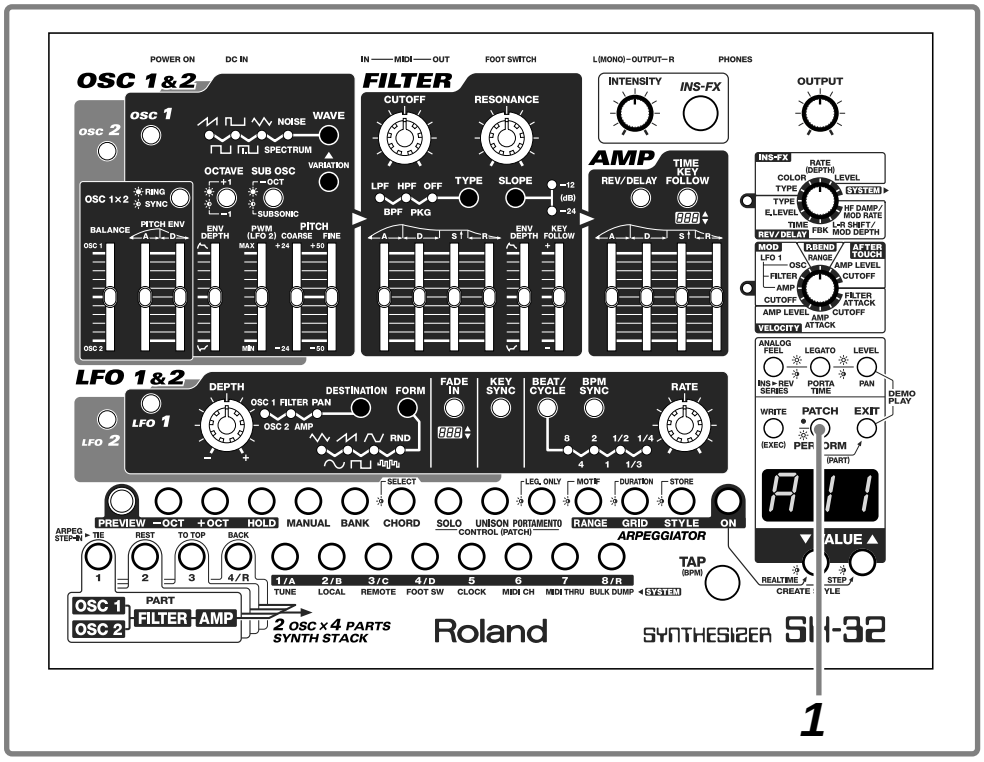
Empezar

Acerca de los Modos de Ejecución en el SH-32 (PATCH / PERFORMANCE)

El SH-32 proporciona dos modos, lo que le permite elegir el que sea más adecuado para sus propósitos. Puede trabajar con “Patches” (**Modo Patch**) individuales, o utilizar cuatro Patches (incluyendo un set de percusión) para hacerlos sonar en combinación (**Modo Performance**).

Todos los procedimientos expuestos en este Manual Arranque Rápido se realizan en el Modo Patch, si no se indica lo contrario. Antes de utilizar el SH-32, primero asegúrese de que haya seleccionado el modo Patch.

Cambiar de Modo



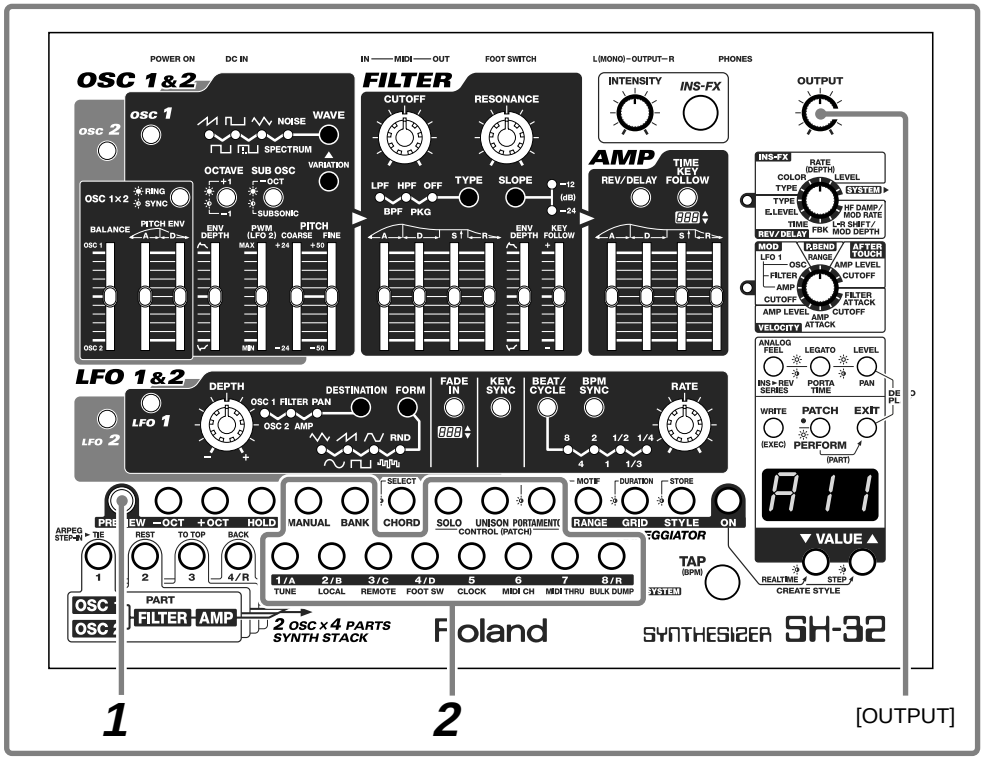
1 **Pulse [PATCH/PERFORM].**

Cuando [PATCH / PERFORM] está apagado, indica que la unidad está en modo Patch; si está iluminado, significa que está en modo Performance.

Pulse el botón para alternar entre los modos Patch y Performance.

Tocar Notas con la Unidad (PREVIEW)

Puede utilizar los botones de entrada de notas de la unidad para tocar notas (Función Preview).



1

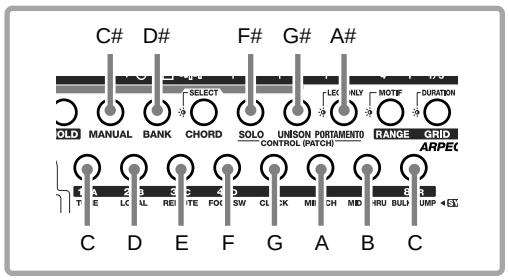
Pulse [PREVIEW].

[PREVIEW] se ilumina en rojo y los botones que puede utilizar en el modo preview se iluminan en naranja (botones de entrada de notas).

2

Pulse cualquiera de los botones de entrada de nota para tocar una nota.

Escuchará la nota asignada al botón que haya pulsado.



Para cancelar la función Preview, pulse otra vez [PREVIEW] para que se apague el botón.

Cómo Modificar el Volumen

Gire [OUTPUT] para cambiar el volumen.

HINT

Puede subir o bajar el ajuste de octava pulsando [-OCT] o [+OCT] localizados a la derecha de [PREVIEW].
Al pulsar [-OCT], la octava bajará.
Al pulsar [+OCT], la octava subirá.
Puede desplazar el sonido hasta cuatro octavas en ambas direcciones.
Puede comprobar qué octava está ajustada mediante el parpadeo del botón. Para recuperar la condición normal, pulse simultáneamente [-OCT] y [+OCT].

HINT

Si pulsa [HOLD] (se ilumina en rojo), puede hacer que la nota siga sonando cuando deje de pulsar el botón de entrada de notas (función Hold). Al tocar una nota utilizando la función Hold, el botón de entrada de notas parpadeará en ámbar. Para hacer que deje de sonar la nota, pulse otra vez el botón.
Para cancelar la función Hold, pulse [HOLD] otra vez.

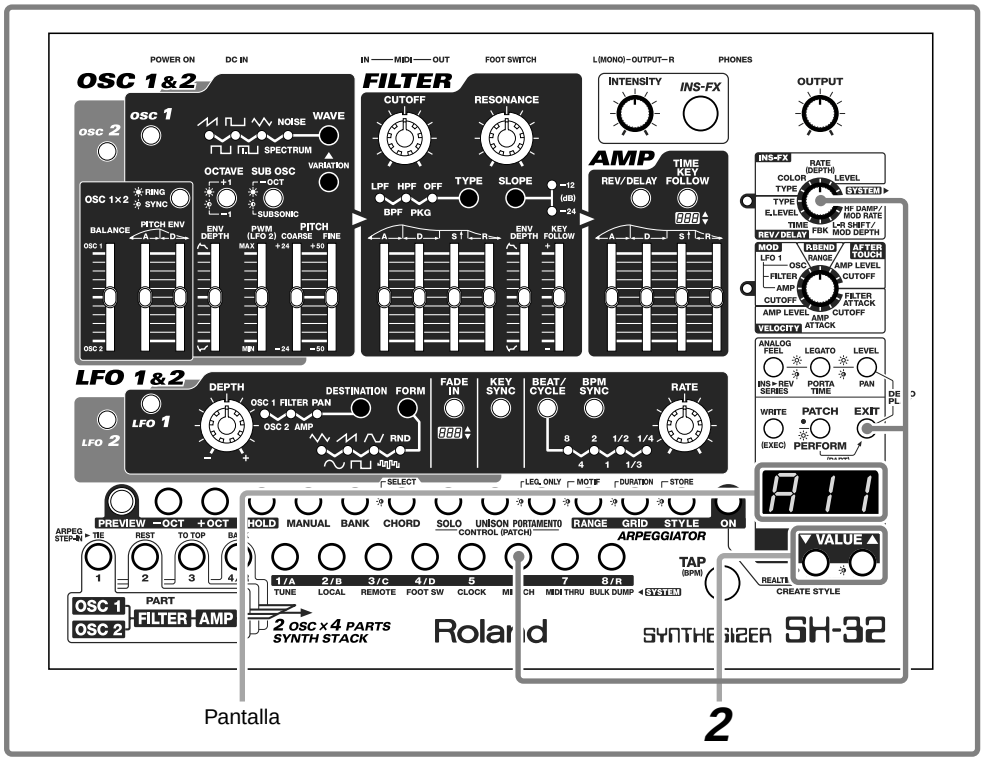
HINT

Manteniendo pulsado [PREVIEW] y pulsando [VALUE ▼/▲], puede ajustar el valor de la Velocidad (000–127) para las notas tocadas con los botones. No obstante, no puede guardar este ajuste

Tocar Utilizando un Teclado MIDI

Puede hacer sonar los sonidos del SH-32 utilizando un teclado MIDI. Para hacerlo, debe conectar el conector MIDI OUT del teclado al conector MIDI IN del SH-32 (p. 16).

Vea **“Capítulo 8. Utilizar el SH-32 con Aparatos MIDI Externos”** (p. 84) para más detalles sobre los ajuste MIDI



1

Ajuste el canal del teclado MIDI.

Ajuste el canal MIDI de transmisión del teclado en Canal 1 (vea el manual suministrado con el teclado MIDI).

2

Ajuste el canal MIDI del SH-32.

Ajuste el canal MIDI de recepción en Canal 1.

1. Gire el potenciómetro FX/SYSTEM hasta “SYSTEM.”

2. Pulse [6 (MIDI CH)].

[6 (MIDI CH)] parpadea y el número del canal MIDI se muestra en la pantalla.

3. Pulse [VALUE ▼/▲] para seleccionar el canal MIDI número “1”

El canal MIDI de recepción del SH-32 está ajustado en 1.

4. Pulse [EXIT].

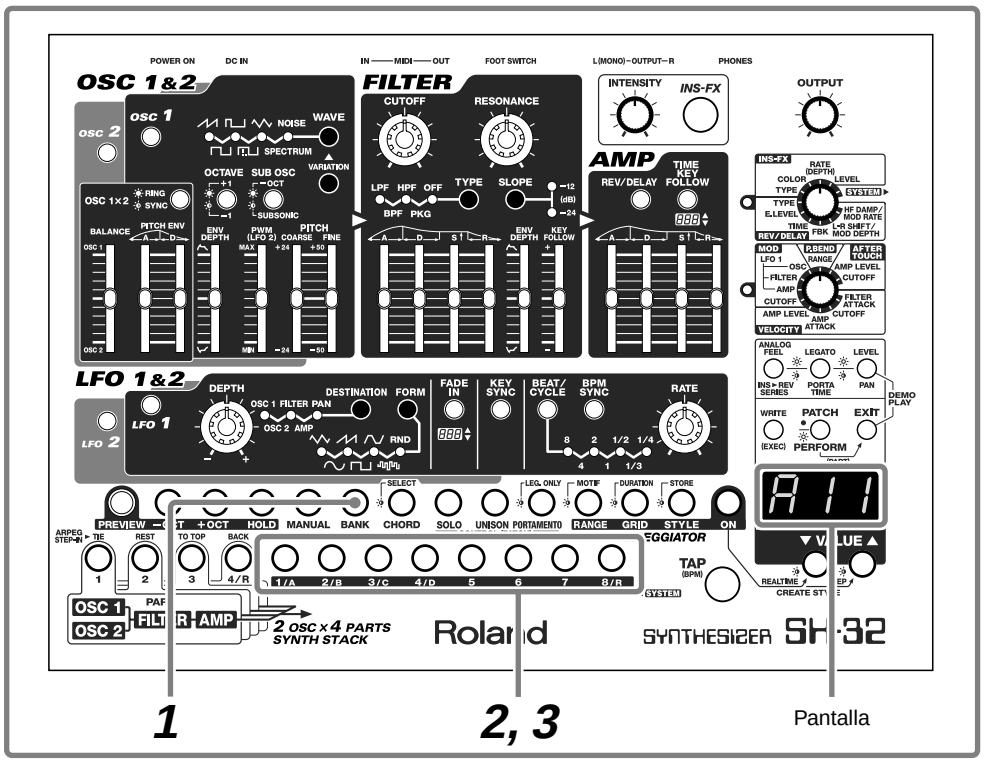
3

Toque en el teclado MIDI.

El SH-32 hace sonar las notas que ha tocado en el teclado MIDI.

Escuchar los Sonidos Preset

El SH-32 viene equipado con 128 Patches Preset distintos, de manera que Vd. puede disfrutar de inmediato de una amplísima selección de sonidos excepcionales.



Vea **"Patches (A11–D88)"** (p. 45) para información detallada sobre los Patches.

MEMO

"A11" a "B88" son Patches del Usuario, "C11" a "D88" son Patches Preset. De origen, los Patches del usuario son idénticos que los Patches Preset.

1

Pulse [BANK].

[BANK] se ilumina, y [1/A]–[4/D] y [8/R] parpadean.

2

Seleccione un banco.

Pulse [1/A]–[4/D] para seleccionar un banco ("A" a "D").

Se muestra el banco seleccionado en la pantalla.

3

Seleccione un número de Patch.

Pulse [1/A]–[8/R] dos veces para seleccionar un número de Patch (de "11" a "88"). Pulse el primer botón para entrar el 2º dígito del número. Entonces pulse otro para entrar el primer dígito del número.

Se muestra el número de Patch seleccionado.

4

Use la función Preview (p. 21, o un teclado MIDI para que suene un sonido.

Se escucha el sonido seleccionado.

NOTE

En el paso 1, si después de pulsar [BANK], todos los botones de [1/A] a [8/R] quedan iluminados, tendrá que pulsar [PATCH/PERFORM] para apagarlos y después pulsar otra vez [BANK] (Modo Patch p. 20).

MEMO

En el paso 2, puede seleccionar un Set de Percusión pulsando [8/R] (p. 25).

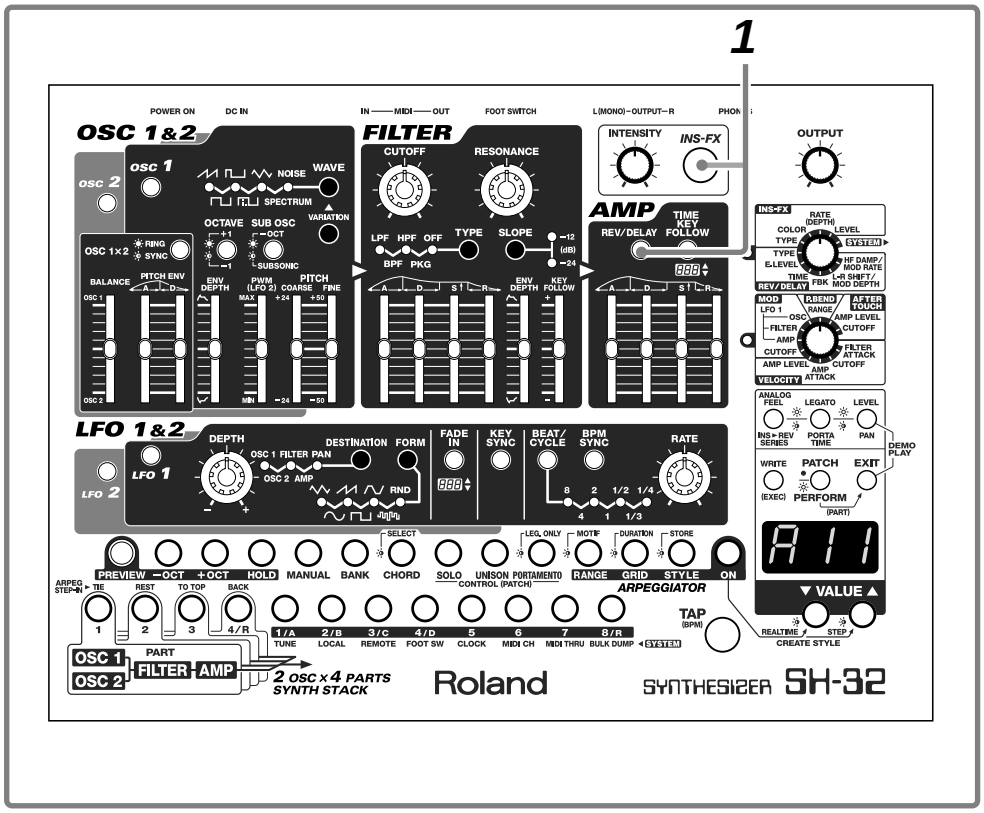
HINT

Cuando se muestra un número de Patch en la pantalla, también puede pulsar [VALUE ▼/▲] para seleccionar un preset.

Utilizar Efectos

El SH-32 dispone de dos procesadores de efectos independientes; el primero proporciona efectos de ambiente como, por ejemplo reverb y delay (Reverb / Delay), mientras que el segundo se utiliza para introducir distorsión, phaser, trémolo y varios otros efectos (Efectos de Inserción). Puede activar o desactivar los efectos con tan solo pulsar un botón.

Vea **"Capítulo 3. Aplicar Efectos al Sonido (INS-FX, REV/DELAY)"** (p. 64) para detalles sobre los efectos.



1 **Pulse [INS-FX] o [REV/DELAY].**

Al pulsar [INS-FX], el botón se iluminará y se activan los Efectos de Inserción.

Al pulsar [REV / DELAY], el botón se iluminará y se activa la Reverb / Delay.

Puede utilizar simultáneamente los Efectos de Inserción y la Reverb / Delay.

HINT

Puede ajustar el tipo y la intensidad, entre otros parámetro (p. 34).

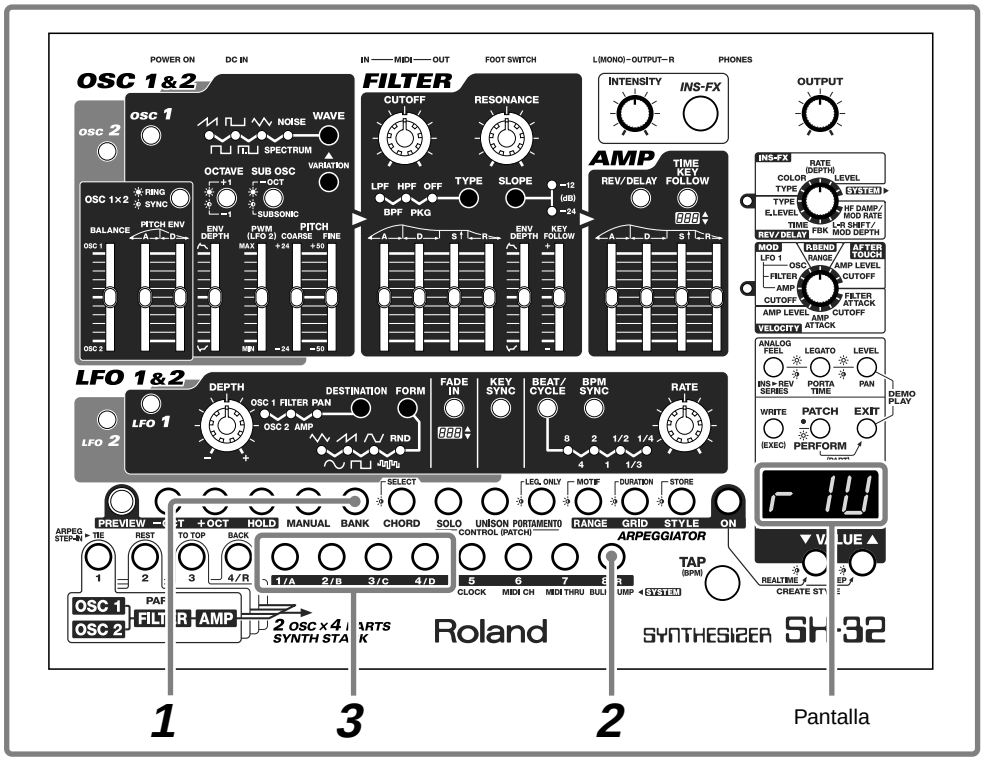
Cómo Desactivar los Efectos

Pulse [INS-FX] o [REV / DELAY] para desactivarlos.

Hacer Sonar un Set de Percusión

Además de los sonidos de sintetizador generales, el SH-32 también dispone de cuatro Sets de Percusión. Utilizando el Arpegiador (p. 36, p. 74), puede hacer sonar un bucle de patrones de Percusión sencillos.

Vea **"Sets de Percusión (r1U, r2U, r3P, r4P"** (p. 45) para más detalles sobre los Sets de Percusión



1 **Pulse [BANK].**

[BANK] se ilumina y [1/A]–[4/D], [8/R] parpadea.

2 **Pulse [8/R].**

Puede seleccionar un Set de Percusión.

3 **Pulse [1/A]–[4/D] para seleccionar un número de Set de Percusión.**

En la pantalla se muestra el número del Set de Percusión seleccionado.

r1U, r2U: Sets de Percusión del usuario (pueden ser sobrescritos)

r3P, r4P: Sets de Percusión Preset (no pueden ser sobrescritos)

4 **Use la función Preview (p. 21, o un teclado MIDI para que suene un sonido.**

Se escucha el Set de Percusión seleccionado.

NOTE

En el paso 1, si después de pulsar [BANK], todos los botones de [1/A] a [8/R] quedan iluminados, tendrá que pulsar [PATCH/PERFORM] para apagarlos y después pulsar otra vez [BANK] (Modo Patch p. 20)

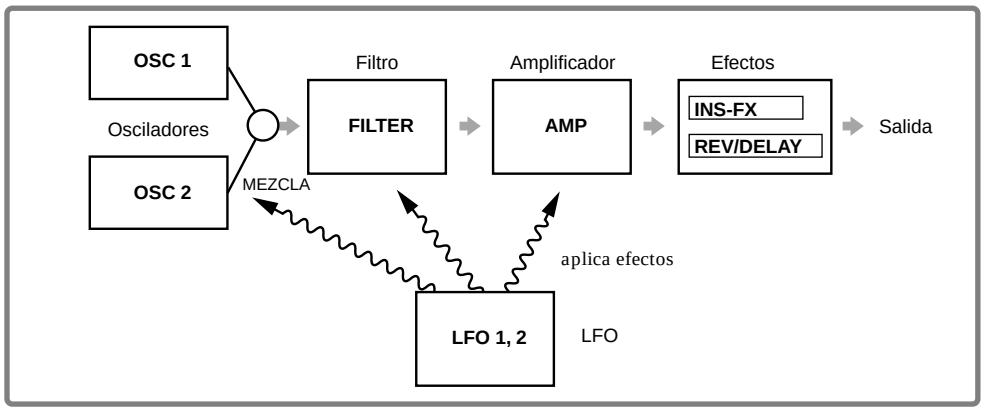
HINT

Cuando se muestra un número de Set de Percusión en la pantalla, también puede pulsar [VALUE ▼/▲] para seleccionar un Set de Percusión

Modificar el Sonido

Crear Sonidos

El SH-32 crea sonidos de una manera similar a la de otros sintetizadores de tipo analógico, tal como se puede apreciar en la siguiente figura.



Vea **"Capítulo 1. "Una Visión General del SH-32"** (p. 44) para obtener detalles sobre la estructura del SH-32.

OSC (Osciladores)

Generan la forma de onda básica que se utiliza como fuente de sonido del sintetizador (p. 27).

FILTER

Altera el color tímbrico cortando o alzando el contenido armónico de las formas de onda creadas por los osciladores (p. 29).

AMP (Amplificador)

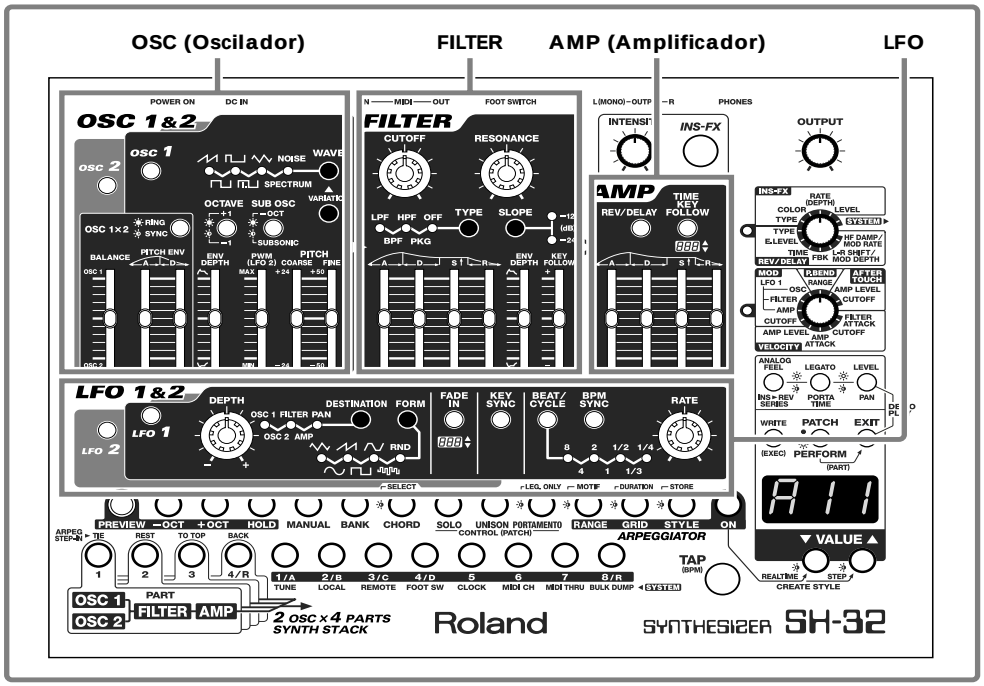
Produce cambios en la amplitud del sonido y crea las porciones de ataque y caída del sonido (p. 31).

LFO (Oscilador de Frecuencias Bajas)

Es un oscilador de frecuencia extra lenta que controla los osciladores, el filtro y amplificador, creando efectos como, por ejemplo, el de vibrato (p. 32).

Efectos

Introduce o crea diferentes efectos como, por ejemplo, reverb, delay, flanger, etc. (p. 34)



Edición de Sonido Simple

En la siguiente sección, aprenderá cómo crear un sonido utilizando las funciones básicas del SH-32.

Cuando cree un sonido, haga sonar sonidos utilizando la función Preview (p. 21), o utilizando un teclado MIDI.

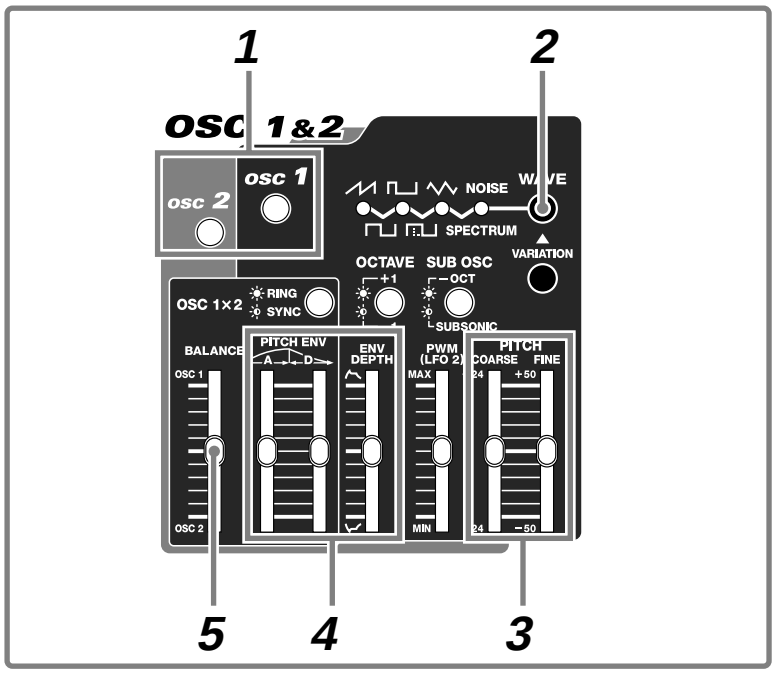
Para presentar una visión general de lo que se tiene que hacer para editar un so nido, el Manual Arranque Rápido presenta la operación utilizando el Patch Preset “D88.” Por eso, antes de empezar, seleccione el Patch Preset “D88” (p. 23).

Primero, debe seleccionar una forma de onda para la fuente de sonido.

1. Seleccionar una Forma de Onda (Oscilador)

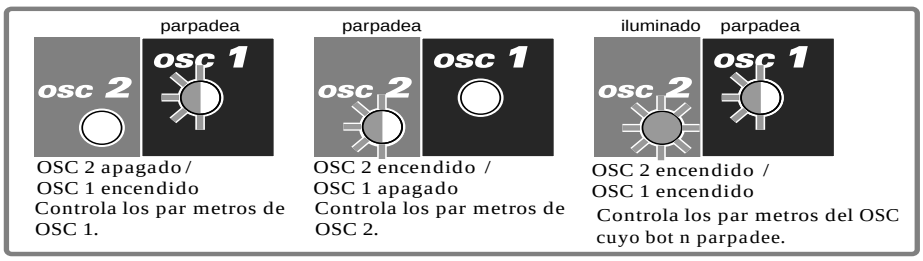
Aquí creará las formas de onda para la fuente de sonido del sintetizador.

El SH-32 dispone del 2 osciladores, que pueden utilizarse independientemente o en combinación.



1 Pulse [OSC 1] o [OSC 2] para seleccionar el oscilador deseado.

El botón que acaba de pulsar parpadea, indicando que puede utilizarlo para la programación. El botón iluminado indica que el oscilador está activado (cuando está desactivado, el botón se apaga).



HINT

Al seleccionar un sonido preset (p. 23), la posición de los deslizadores y potenciómetros no siempre coincidirá con los parámetros. No obstante, si pulsa [MANUAL] (haciendo que se ilumine), el parámetro seleccionado en ese momento se ajustará a los valores indicados por los deslizadores y potenciómetros. Para más detalles, vea **“Crear Sonidos que Reflejan la Posición de los Deslizadores/ Potenciómetros (MANUAL)”** (p. 52).

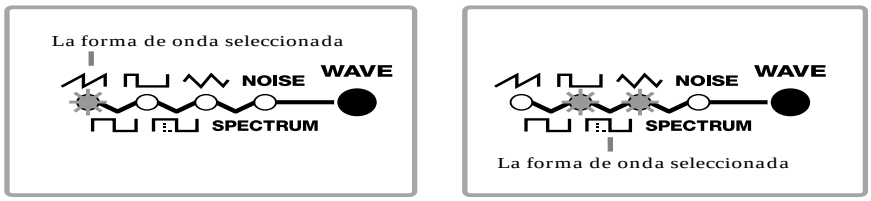
Vea **“Determinar la Forma de Onda y Afinación Básicas (OSC 1 & 2)”** para más detalles acerca del oscilador.

NOTE

El panel de control del oscilador controla tanto OSC 1 como OSC 2. Al seleccionar OSC 2después de ajustar OSC 1, es posible que los valores de los ajustes no coincidan con los indicados por las posiciones de los mandos en el panel de control. Esto sucede porque, incluso cuando se selecciona otro OSC, la posición de los controles del panel queda igual. Tenga esto en cuenta cuando trabaja con el OSC 1 y OSC 2 con ajustes distintos.

2 Pulse [WAVE] para seleccionar el grupo de formas de onda.

El indicador de la forma de onda seleccionada en ese momento se ilumina. Para seleccionar una de las formas de onda inferiores, haga que se iluminen los dos indicadores encima de la forma de onda.



Lo siguiente son ejemplos de grupos de forma de onda.

Grupo de Formas de Onda Diente de Sierra

Las formas de onda de este grupo contienen una onda sinusoidal fundamental y sus armónicos integrales, a una frecuencia fija. Esto produce un sonido definido y brillante.

Grupo de Formas de Onda Cuadrada

Las formas de onda de este grupo contienen una onda sinusoidal fundamental y sus armónicos impares, a una frecuencia fija.

Triangle waveform group

Este grupo de formas de onda contiene dos tipos de ondas sinusoidales y no contiene armónicos pronunciados.

Escuche el sonido mientras selecciona el grupo de formas de onda preferido.

3 Deslice [PITCH COARSE] y [PITCH FINE] para ajustar la afinación del sonido.

Deslice [PITCH COARSE] para realizar grandes cambios en la afinación. Deslice [PITCH FINE] para efectuar cambios precisos en la afinación.

4 Deslice [ENV DEPTH] y [PITCH ENV] para hacer que la afinación cambie con el transcurso del tiempo.

Deslice [ENV DEPTH] para ajustar la profundidad de la envolvente de la afinación.

Deslice [PITCH ENV / A] para ajustar el intervalo de tiempo que se requiere para que el cambio de afinación llegue a su máximo. Deslice [PITCH ENV / D] para ajustar el intervalo de tiempo que se requiere para que el cambio de afinación vuelva del máximo a su estado original. Ambos osciladores utilizan [PITCH ENV A / D].

5 Usando [BALANCE], ajuste el balance entre los osciladores 1 y 2.

Cuando [OSC 1] o [OSC 2] esté iluminado y el otro parpadeando (cuando ambos no estén apagados), ajuste el balance.

Ahora, la forma de onda que sirve de base para su sonido ya está preparada. A continuación, vamos a pulir el sonido aplicando un filtro a la forma de onda.

MEMO

Cada grupo de formas de onda dispone de varios patrones de forma de onda, que puede seleccionar pulsando [VARIATION] (p. 53).

Vea “Determinar **la Forma de Onda Básica y la Afinación (OSC 1 & 2)”** (p. 52) para más detalles acerca de las formas de onda.

HINT

Puede cambiar fácilmente de octava pulsando [OCTAVE] (una octava por debajo o por arriba) (p. 54).

HINT

Usando [SUB OSC] (p. 54), también puede añadir porciones una octava por debajo para crear un sonido muy grave.

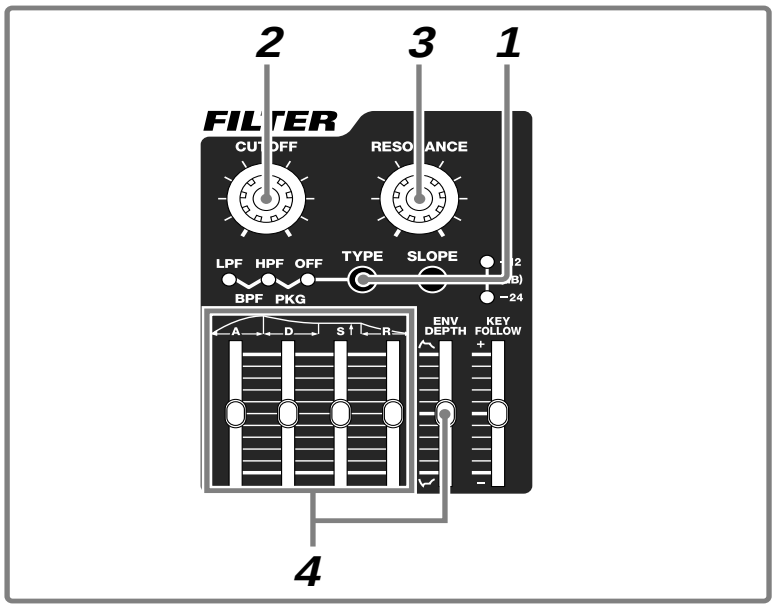
HINT

También puede sincronizar la forma de onda del oscilador1 con la afinación del oscilador 2 (p. 55).

2. Trabajar con Formas de Onda del Oscilador (FILTER)

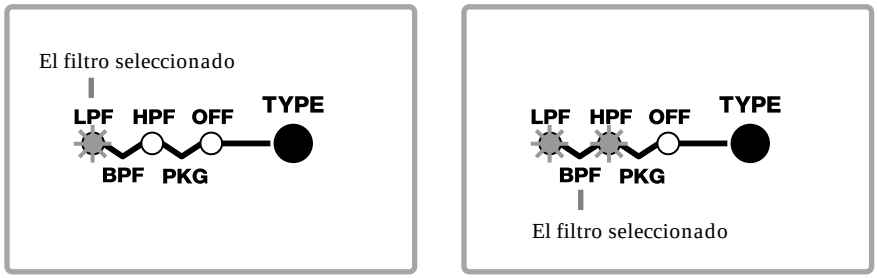
El filtro altera el colorido del timbre cortando o realzando los armónicos de las formas de onda creadas por el oscilador.

Vea **"Modificar las Características del Sonido (FILTER)"** (p. 56) para detalles acerca del filtro.



1 Pulse [TYPE] para seleccionar un tipo de filtro.

El indicador del tipo de filtro seleccionado se ilumina. Para seleccionar un tipo de filtro en la fila inferior, haga que se iluminen los dos indicadores encima del nombre deseado.



LPF (Filtro Pasa Bajos)

Deja pasar a las frecuencias bajas y bloquea las frecuencias altas. Con este filtro puede suavizar sonidos estridentes.

BPF (Filtro Pasa Bandas)

Deja pasar frecuencias específicas y bloquea las demás. Con este filtro puede realzar las frecuencias medias del sonido.

HPF (Filtros Pasa Altos)

Deja pasar a las frecuencias altas y bloquea las frecuencias bajas. Con este filtro puede conservar las porciones superiores del sonido mientras elimina las porciones inferiores.

PKG (Filtro de Pico)

Realza las frecuencias cercanas a la frecuencia de corte. Puede crear un efecto de wah añadiendo un cambio constante a las frecuencias de corte con el LFO (p. 32).

Vea **"Tipos de Filtros Internos y sus Funciones (TYPE, SLOPE)"** (p. 56) para más detalles acerca de los tipos de filtro.

2 **Gire [CUTOFF] para ajustar la frecuencia que desee cortar (Punto de Corte).**

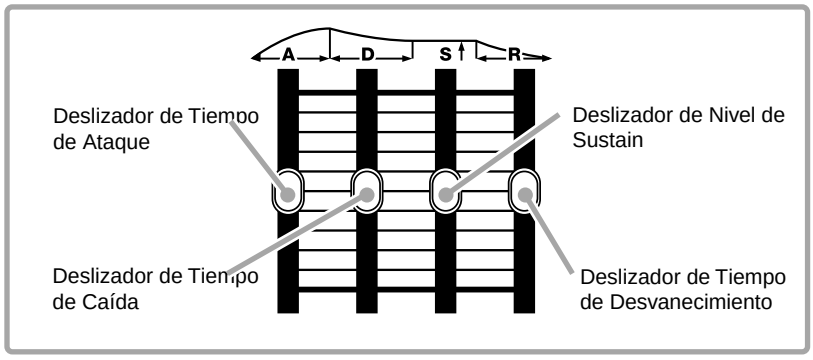
Aquí determinará el Punto de Corte del filtro que seleccionó en el paso 1. Gire el potenciómetro en el sentido de las agujas del reloj para subir el Punto de Corte y en el sentido contrario para bajarlo.

3 **Gire [RESONANCE] para realzar la frecuencia cerca del Punto de Corte ajustado en el paso 2.**

Cuanto más gire el potenciómetro, mayor cambio habrá en el sonido.

4 **Para ajustar el efecto de filtro para que cambie con el transcurso del tiempo, utilice los deslizadores de Envolvente y [ENV DEPTH].**

Deslice [ENV DEPTH] para ajustar la profundidad del efecto de filtro (en + o -) y los deslizadores de Envolvente para ajustar las características del tiempo.



[A]: Tiempo de Ataque

Ajusta el tiempo que tardará el efecto de filtro en llegar a su punto máximo. Al subir el deslizador, el tiempo aumentará.

[D]: Tiempo de Caída

Determina el intervalo de tiempo que se requiere para la transición del pico al nivel de sustain. Si el nivel de sustain está ajustado a su máximo valor, este ajuste no producirá cambio alguno.

[S]: Nivel de Sustain

Determina el nivel que se mantendrá una vez alcanzado el pico. Mientras mantiene pulsado el botón de entrada de notas (o la tecla del teclado MIDI) la nota se mantendrá en este nivel.

[R]: Tiempo de Desvanecimiento

Ajusta el intervalo de tiempo que pasará antes de que se vuelva al valor de corte original, una vez haya dejado de pulsar el botón de entrada de notas (o la tecla del teclado MIDI).

Ahora, vamos a efectuar ajustes relacionados con el volumen.

NOTE
Si ajusta [CUTOFF] de forma exagerada, puede llegar a eliminar todas las frecuencias audibles y no sonará nada.

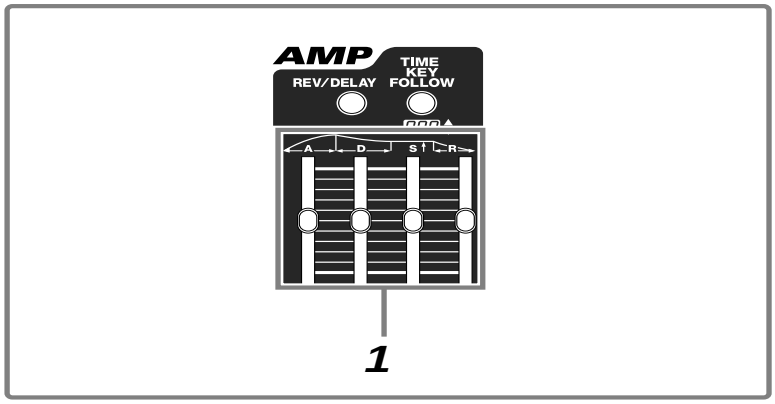
HINT
Manipulando los potenciómetros [CUTOFF] y [RESONANCE] que ha utilizado en los pasos 2 y 3 mientras toca, puede crear efectos especiales.

HINT
También puede cambiar el Punto de Corte del filtro mediante la gama de teclas de los botones de entrada de notas o el teclado MIDI (KEY FOLLOW) (p. 58).

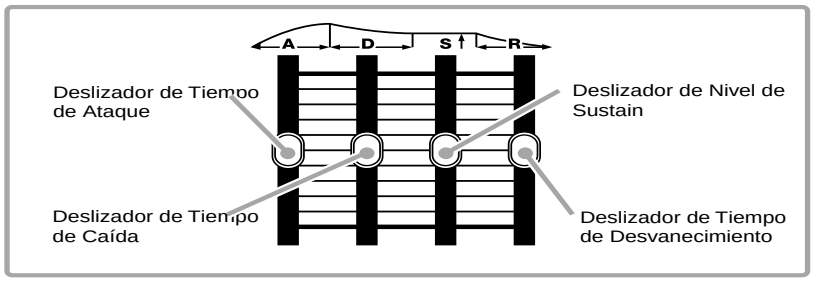
3. Añadir Cambios en el Volumen (AMP)

Una vez que se ha creado un sonido con los osciladores y ha pasado por los filtros, podrá aplicar cambios en el volumen del sonido y controlar el ataque o la caída del sonido.

Vea **"Cambiar el Volumen (AMP)"** (p. 58) para detalles acerca del amplificador.



1 **Use los deslizadores de Envolvente para ajustar los cambios en el volumen.**



[A]: Tiempo de Ataque

Ajusta el intervalo de tiempo que tardará el volumen en alcanzar su pico. Al subir el deslizador, aumentará el tiempo.

[D]: Tiempo de Caída

Determina el intervalo de tiempo que tardará el volumen en caer del pico hasta llegar al nivel de sustain. Si el nivel de sustain está ajustado a su máximo valor, este ajuste no producirá cambio alguno.

[S]: Nivel de Sustain

Determina el nivel que se mantendrá una vez alcanzado el pico. Mientras mantiene pulsado el botón de entrada de notas (o la tecla del teclado MIDI) la nota se mantendrá en este nivel.

[R]: Tiempo de Desvanecimiento

Ajusta el intervalo de tiempo necesario para que el volumen llegue a cero cuando deje de pulsar el botón de entrada de notas (o la tecla del teclado MIDI).

Por ejemplo, si reduce el tiempo del ataque y aumenta el tiempo de desvanecimiento, el instrumento sonará como un piano. Si el nivel de sustain está en el valor máximo, el instrumento sonará como un órgano y si el tiempo de ataque es largo, sonará como un instrumento de cuerda.

Ahora, vamos a modificar el sonido utilizando el LFO.

HINT

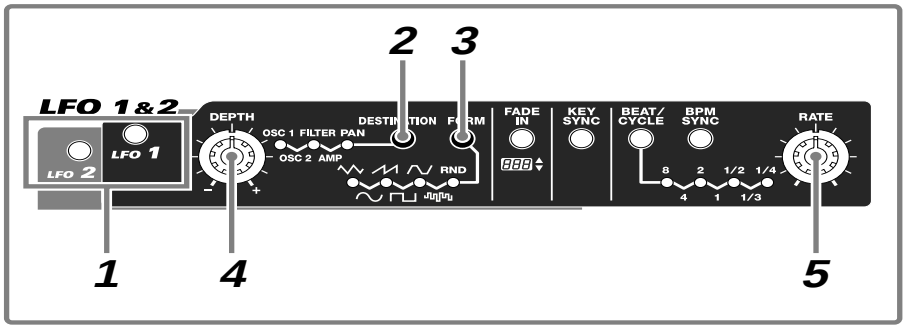
También puede hacer que los tiempos de modificación del volumen cambien según la gama de teclas que utiliza con los botones de entrada de notas o el teclado MIDI (TIME KEY FOLLOW) (p. 59).

4. Añadir Modulación al Sonido (LFO)

El LFO crea formas de onda que pueden controlar al oscilador, al filtro y al amplificador para modificar el sonido aún más.

El SH-32 dispone de dos LFO. Cada LFO puede ser utilizado independientemente para ajustar una profundidad de modulación distinta para el oscilador, el filtro, el amplificador y el panorama.

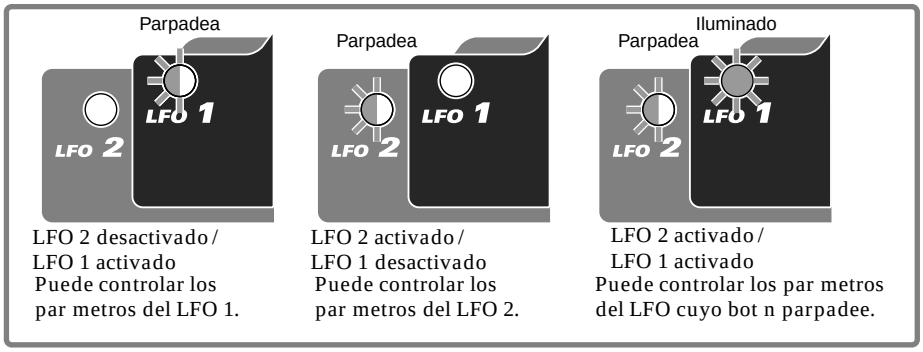
Vea **"Modular el Sonido (LFO 162)"** (p. 59) para más detalles acerca del LFO.



1 Pulse [LFO 1] o [LFO 2] para seleccionar el LFO que desee controlar.

El botón que pulsa parpadea, indicando que puede utilizarlo para controlar distintos elementos.

Cuando el botón está iluminado, significa que el LFO está activado (cuando está desactivado, el botón se apaga).



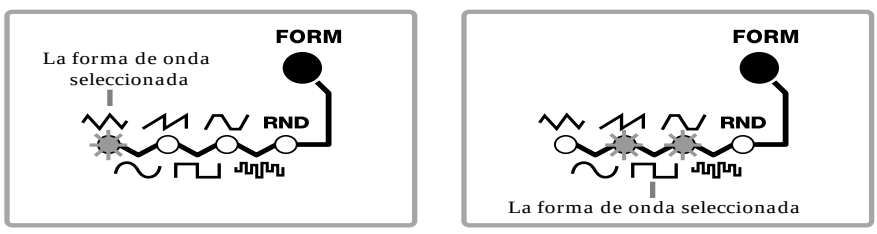
NOTE

El panel de control del LFO controla tanto el LFO 1 como el LFO 2. Al seleccionar LFO 2 después de ajustar el LFO 1, es posible que los valores no coincidan con los indicados por la posición de los controles del panel. Esto sucede porque, incluso cuando seleccione el otro LFO, los controles del panel mantendrán sus respectivas posiciones. Tenga en cuenta la posición de los controles cuando trabaja con el LFO 1 y LFO 2 con distintos ajustes.

2 Pulse [FORM] para seleccionar la forma de onda deseada.

El indicador de la forma de onda seleccionada se ilumina. Para seleccionar una forma de onda de la fila inferior, haga que se iluminen los dos indicadores encima de la forma de onda.

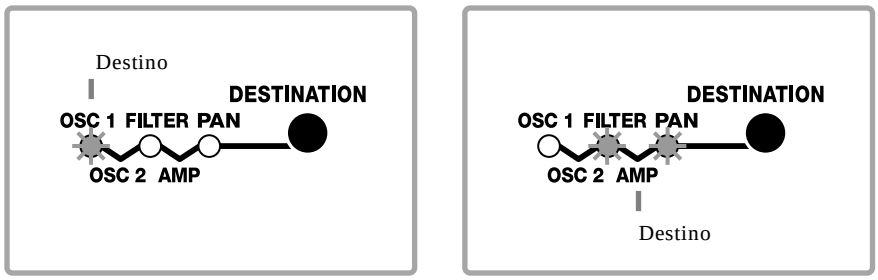
Vea **"Activar/Desactivar el LFO y Cambiar de Forma de Onda (LFO1, LFO2, FORM)"** (p. 59) para más detalles acerca de las formas de onda.



La manera en que cambia el sonido depende de la forma de onda seleccionada.

3 Pulse [DESTINATION] para ajustar el destino para el que se ajusta la profundidad de la modulación mediante [DEPTH].

El indicador del destino seleccionado se ilumina. Para seleccionar un destino en la fila inferior, haga que se iluminen los dos indicadores encima del nombre.



La manera en que cambia el sonido depende del destino del LFO.

OSC 1,2

Añade un efecto a la afinación de la forma de onda, creando un efecto de vibrato.

FILTER

Añade un efecto al Punto de Corte, creando un efecto de wah.

AMP

Añade un efecto al amplificador, creando el efecto de trémolo.

PAN

Aplica un efecto a la posición izquierda / derecha del sonido en el campo estereofónico, creando un efecto de autopanoramización.

Vea **"Ajustar la Profundidad de la Modulación (DESTINATION, DEPTH)"** (p. 60) para más detalles acerca de los efectos.

MEMO

Puede añadir un efecto de LFO a varios destinos.

4 Gire [DEPTH] para ajustar la profundidad del efecto del LFO.

Al girar el potenciómetro en el sentido de las agujas del reloj, el efecto aumentará.

5 Gire [RATE] para ajustar la frecuencia (rapidez) del LFO.

Al girar el potenciómetro en el sentido de las agujas del reloj, la frecuencia se volverá más rápida y al girarlo en el sentido contrario, más lenta.

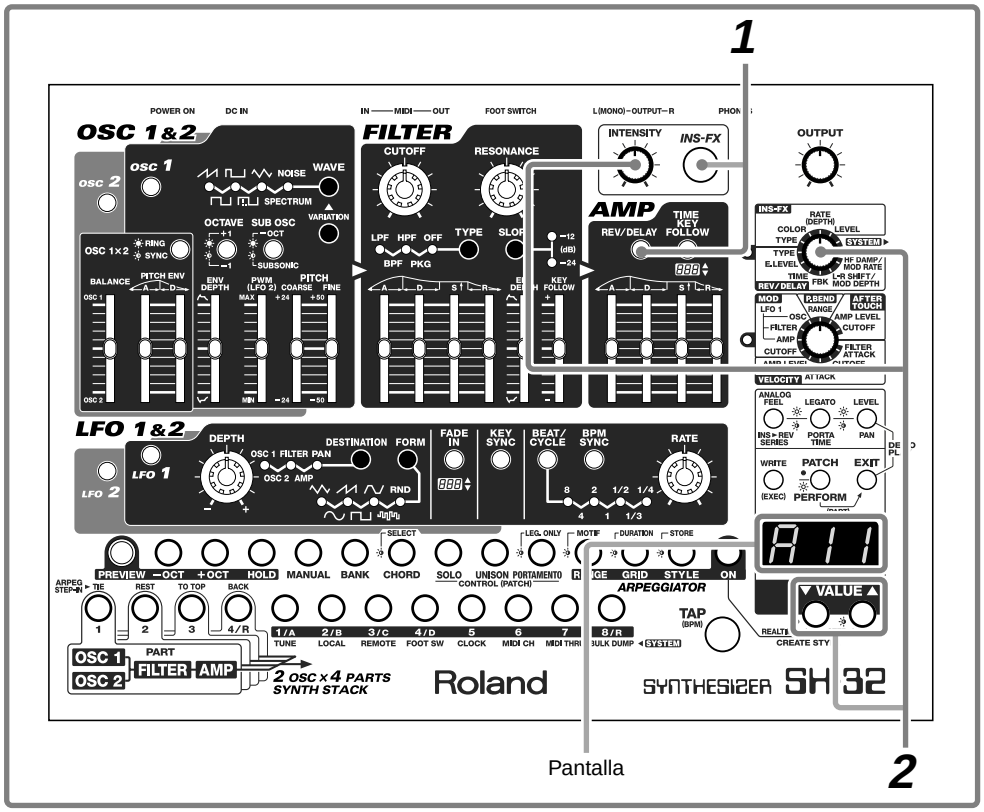
HINT

También puede sincronizar el LFO al tempo (BPM) (p. 61).

5. Añadir un Efecto

Puede añadir efectos al sonido que ha creado. El SH-32 dispone de dos procesadores de efectos independientes; el primero de ellos proporcionan efectos ambientales como, por ejemplo reverb y delay (Reverb / Delay), mientras que el segundo se utiliza para insertar efectos de distorsión, phase, trémolo, entre otros (Efectos de Inserción).

Vea **"Capítulo 3. Aplicar Efectos al Sonido (INS,FX, REV/DELAY)".** (p. 64) para más detalles.



1

Pulse [INS-FX] o [REV/DELAY].

Al pulsar [INS-FX], el botón se ilumina y se activan los Efectos de Inserción.

Al pulsar [REV / DELAY], el botón se ilumina y se activa el procesador de la Reverb / Delay.

2

Seleccione un tipo de efecto y ajuste la frecuencia.

Para ajustar los Efectos de Inserción, gire [INTENSITY] para ajustar la intensidad y utilice el potenciómetro FX / SYSTEM y [VALUE ▼ / ▲] para ajustar el tipo y otros detalles.

Para ajustar la Reverb / Delay, utilice el potenciómetro FX / SYSTEM y [VALUE ▼ / ▲] para ajustar el valor deseado.

Los tipos de efecto y los valores se muestran en la pantalla. Vea **"Capítulo 3. Aplicar Efectos al Sonido (INS-FX, REV/DELAY)"** (p. 64) para más detalles.

¿Es de su agrado el sonido que ha creado?

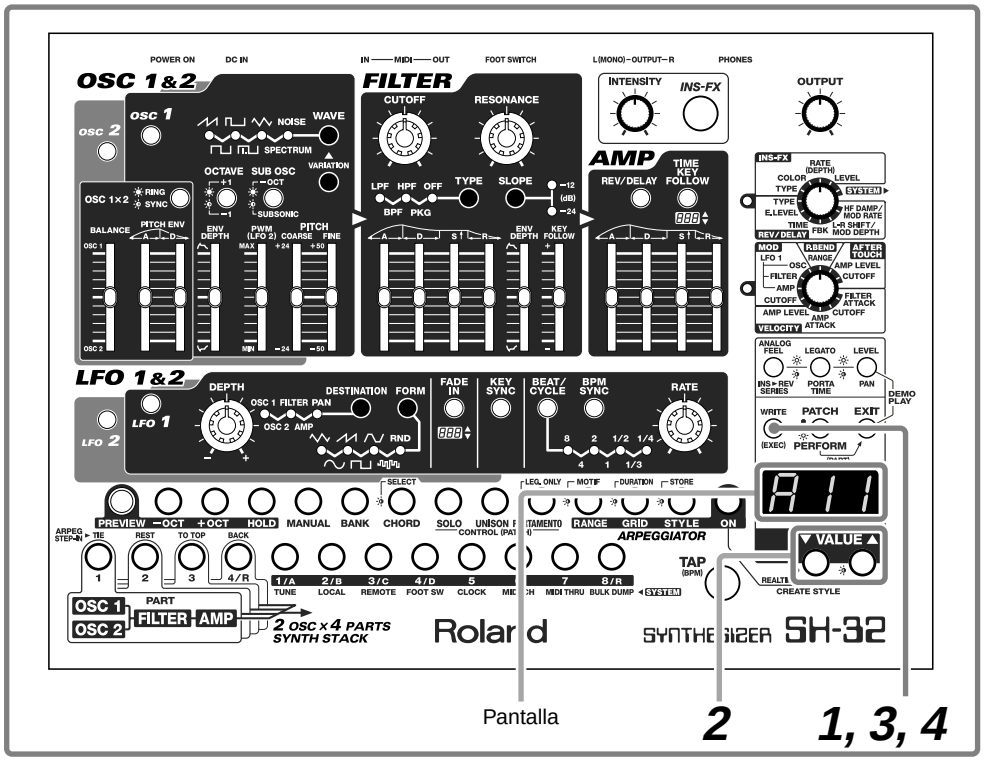
Cuando apague el SH-32, se perderán los ajustes que acaba de realizar. Por eso, vamos a guardar el sonido en la memoria interna.

HINT

Puede utilizar los Efectos de Inserción y la Reverb / Delay simultáneamente. Puede ajustarlos en paralelo o en serie (p. 64).

Guardar un Sonido

Los sonidos creados en el SH-32 dependen de la interacción singular de varios parámetros. Por eso es aconsejable guardar sus ajustes de sonido cuando logra algo de su agrado. Puede guardar hasta 128 ajustes de sonidos distintos en el SH-32.



1 **Cuando llegue a tener un sonido que desee guardar, pulse [WRITE].**

[WRITE] se ilumina y el número de Patch parpadea.

2 **Pulse [VALUE ▼/▲] para seleccionar el espacio donde desee guardar su Patch ([A11]–[B88]).**

3 **Pulse [WRITE].**

Se muestra el mensaje de confirmación " Sur " (¿Seguro?). Para cancelar la operación, pulse [EXIT].

4 **Pulse [WRITE] otra vez.**

Primero, " 0K " (Ok) parpadea en la pantalla y entonces la pantalla vuelve a su estado original. Ahora el sonido se guarda en el número de Patch seleccionado.

HINT

También puede seleccionar un Patch pulsando [BANK], seleccionando un banco con [1/A] o [2/B] y a continuación, seleccionando el destino del guardado con [1/A]–[8/R].

Hacer Sonar Arpegios (Arpegiador)

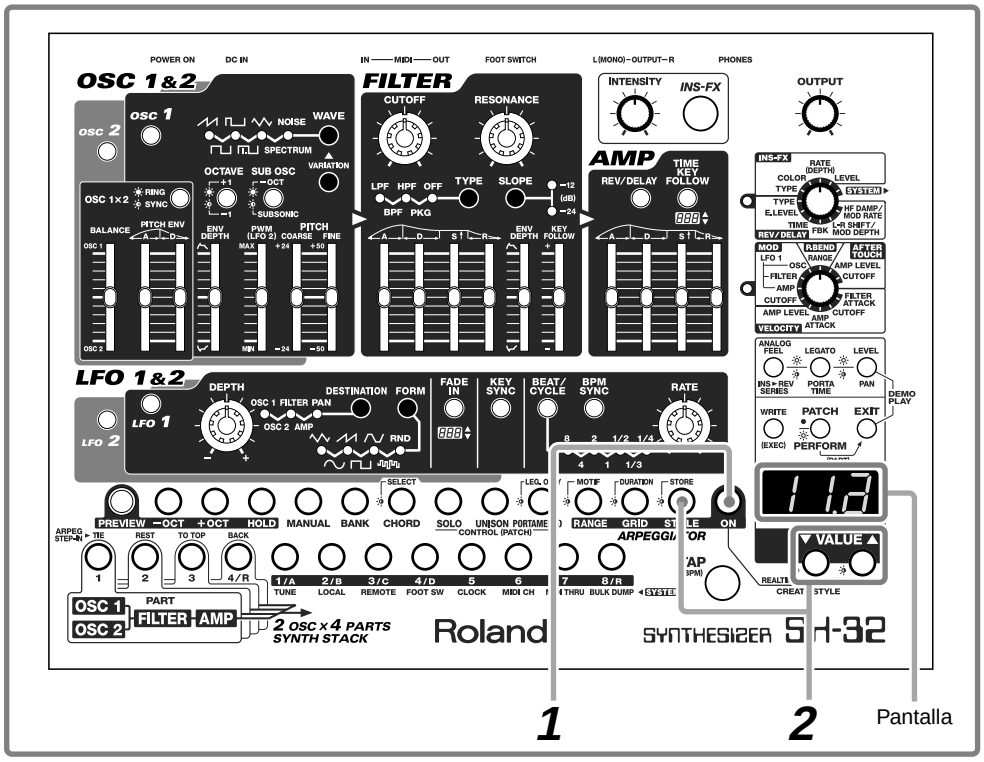
El SH-32 dispone de una función de arpegios automáticos (Arpegiador). Con esta función, puede hacer sonar un acorde en forma de arpegio. Además, al seleccionar un Set de Percusión, puede hacer sonar un patrón de percusión.

El arpegio suena según las teclas pulsadas. Existen un número de Estilos de Arpegio preset para seleccionar (Estilos de Arpegio).

Vea **"Capítulo 6. Usar el Arpegiador" (ARPEGIADOR)** (p. 74) para más detalles.

Activar/desactivar el Arpegiador

Vamos a trabajar con el arpegiador.



1 Pulse [ON].

El botón se ilumina y el Arpegiador se activa.

2 Pulse [STYLE] para que se ilumine el botón y pulse [VALUE ▼/▲] para seleccionar un Estilo de Arpegio.

La pantalla muestra el número del Estilo de Arpegio seleccionado ("11.a" a "88.a").

Al seleccionar un Set de Percusión, podrá seleccionar un Estilo de Percusión ("11.r" a "88.r").

NOTE

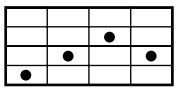
Si pulsa otra vez [STYLE] mientras está iluminado el botón, éste parpadeará indicando que ha entrado en modo de guardado de estilo (p. 79). Al volver a pulsarlo, volverá al modo de selección de estilo

Vea "Acerca de los Estilos de Arpegio" (p. 75) para más detalles.

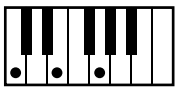
3 **Haga sonar un acorde utilizando la función Preview (p. 21) o un teclado MIDI para que empiece a sonar un arpegio.**

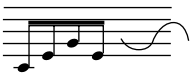
El Estilo de Arpegio del SH-32 hace que empiece a sonar el arpegio según la posición de la tecla que Vd. haya pulsado.

Ejemplo



Al seleccionar este estilo,



y tocar este acorde,

sonar esto.

Al seleccionar un Set de Percusión en el modo Patch (p. 25), sonará el Estilo de Percusión seleccionado sin tener en cuenta la posición del teclado que haya pulsado.

HINT

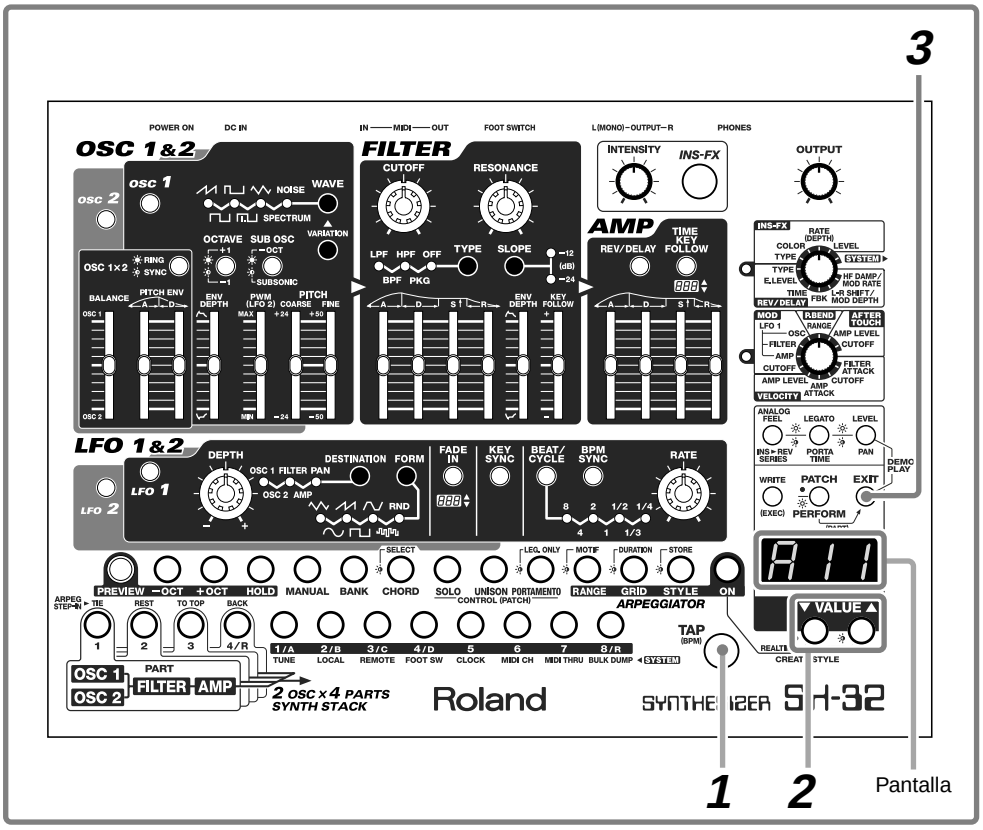
También puede crear nuevos Estilos de Arpegio (p. 77).

Cómo Desactivar el Arpegiador

Pulse [ON] para que se apague el botón.

Cambiar el Tempo del Arpegiador

Puede cambiar el tempo para los performances de arpegios.



1 **Pulse [TAP (BPM)].**

[TAP (BPM)] se ilumina.

2 **Pulse [VALUE ▼/▲] para ajustar el tempo deseado.**

El tempo se muestra en la pantalla.

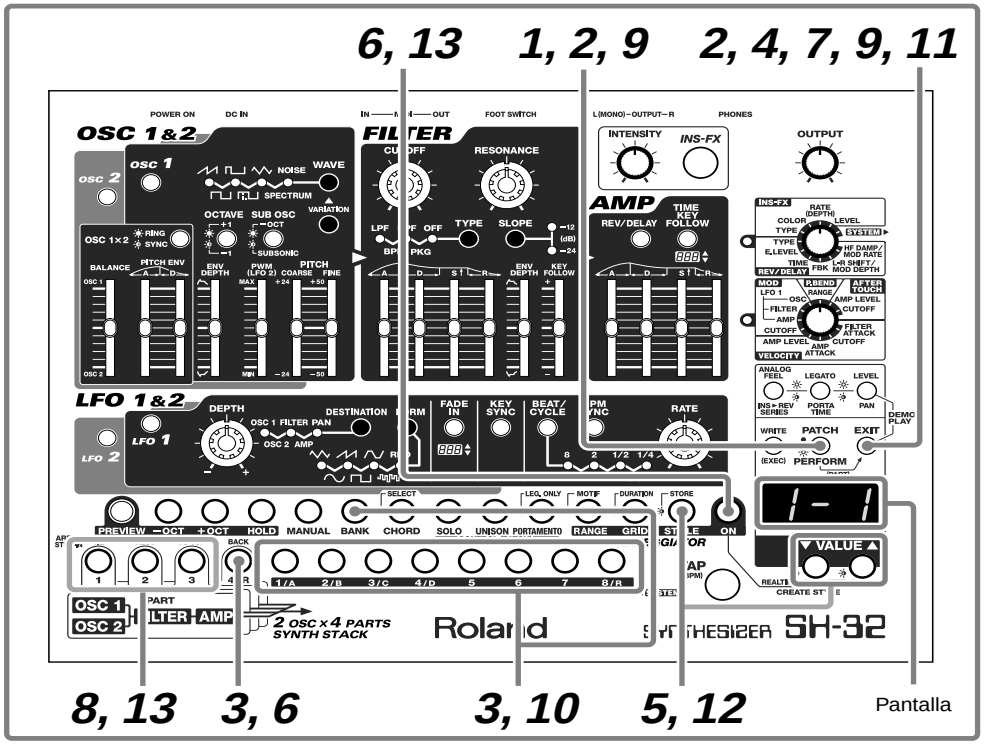
3 **Pulse [EXIT] para que se apague el botón.**

HINT

También puede ajustar el tempo al intervalo con el que ha pulsado los botones (Tap Tempo) (p. 74).

Hacer que Suene el Arpegio Junto con un Patrón de Percusión

En el modo Performance, puede hacer sonar el arpegio mientras suena un patrón de percusión.



1 **Pulse [PATCH/PERFORM] para que se ilumine el botón y entrar en el modo Performance.**

En el modo Performance, puede hacer sonar simultáneamente cuatro Partes (cada parte tiene asignado su propio Patch).

Vea **“Capítulo 5. Uso en el Modo Performance”** (p. 71) para más detalles acerca del modo Performance.

2 **Pulse [EXIT] mientras pulsa [PATCH/PERFORM], haciendo que ambos parpadeen.**

La unidad ha entrado en modo Asignación de Parte.

Vea “Seleccionar el Patch para Cada Parte (Modo Asignación de Parte) (p. 71) para más detalles.

3 **Ajuste el Set de Percusión en Part 4.**

1. **Pulse [4/R].**

   [4/R] parpadea.

2. **Pulse [BANK] y entonces [8/R].**

3. **Pulse [1/A]–[4/D] para seleccionar el número del Set de Percusión deseado.**

   Se muestra el número del Set de Percusión en la pantalla.

   Puede ajustar el Set de Percusión sólo en Part 4 (Parte 4).

4 **Pulse [EXIT] para volver al modo Performance.**

5 **Pulse [STYLE] para que se ilumine el botón y entonces pulse [VALUE ▼/▲] para seleccionar un Estilo de Percusión.**

La pantalla muestra el número del Estilo de Percusión.

Vea **"Acerca de Estilos de Percusión"** (p. 75) para más detalles.

6 **Pulse [4/R] mientras pulsa [ON] para que se ilumine [4/R].**

La Parte 4 queda ajustada para hacer sonar arpegios.

7 **Pulse [EXIT].**

8 **Pulse [1]–[3] para seleccionar la Parte que va a sonar como arpegio.**

El botón de la Parte seleccionada parpadea.

9 **Pulse [EXIT] mientras pulsa [PATCH/PERFORM], haciendo que ambos botones parpadeen.**

La unidad entra en modo de Asignación de Partes.

Vea **"Seleccionar el Patch para Cada Parte (Modo de Asignación de Partes)"** (p. 71) para más detalles acerca de este modo.

10 **Seleccione un Patch para la Parte que seleccionó en el paso 8.**

1. **Pulse [BANK] y entonces, [1/A]–[4/D].**
2. **Pulse [1/A]–8/R] para seleccionar un número de Patch.**

   La pantalla muestra el número de Patch.

11 **Pulse [EXIT] para volver al modo Performance.**

12 **Pulse [STYLE] para que se ilumine el botón y entonces pulse [VALUE ▼/▲] para seleccionar un Estilo de Arpegio.**

La pantalla muestra el número del Estilo de Arpegio.

Vea **"Acerca de los Estilos de Arpegio"** (p. 75) para más detalles.

13 **Pulse el botón de Parte que seleccionó en el Paso 8 mientras pulsa [ON] para que se ilumine el botón de Parte.**

La Parte seleccionada queda ajustada para sonar como arpegio.

14 **Use la función Preview function (p. 21) o un teclado MIDI para tocar.**

El patrón de percusión y el arpegio empiezan a sonar.

Hacer Sonar un Acorde Pulsando una Sola Tecla (Chord Memory)

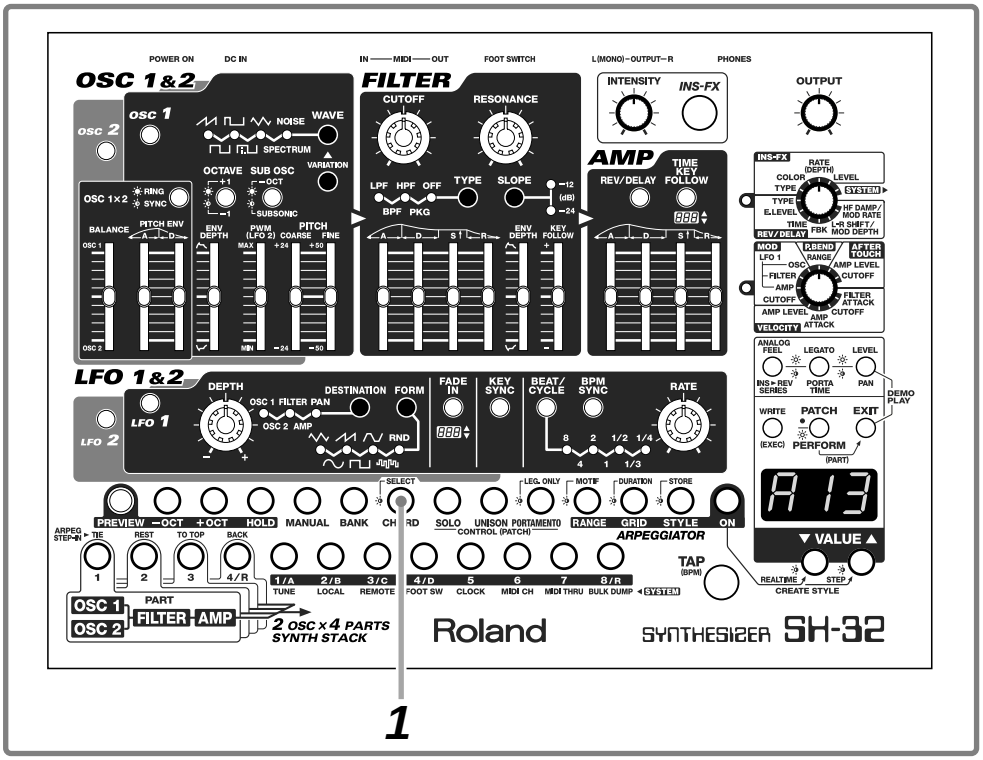
Puede hacer sonar fácilmente un acorde simplemente pulsando una tecla en la que una “Forma de Acorde” ha sido registrado (Función Chord Memory). El SH-32 es capaz de almacenar 64 Formas de Acordes distintas (11.c–88.c)

Vea **“Capítulo 7. Usar la Función Chord Memory (CHORD)”** (p. 81) para más detalles acerca de esta función.

NOTE
No puede utilizar la función Chord Memory con Sets de Percusión.

Utilizar la Función Chord Memory

De la siguiente manera puede hacer sonar un acorde utilizando la función Chord Memory.



1 Pulse [CHORD] para que se ilumine el botón.

Se activa la función Chord Memory.

2 Use la función Preview (p. 21) o un teclado MIDI para hacer sonar una nota individual.

Escuchará el acorde que corresponde a la Forma de Acorde que haya seleccionado (p. 42). Al pulsar la tecla C4, escuchará el acorde base guardado en la Forma de Acorde. Las demás teclas producen acordes paralelos al de la tecla C4.

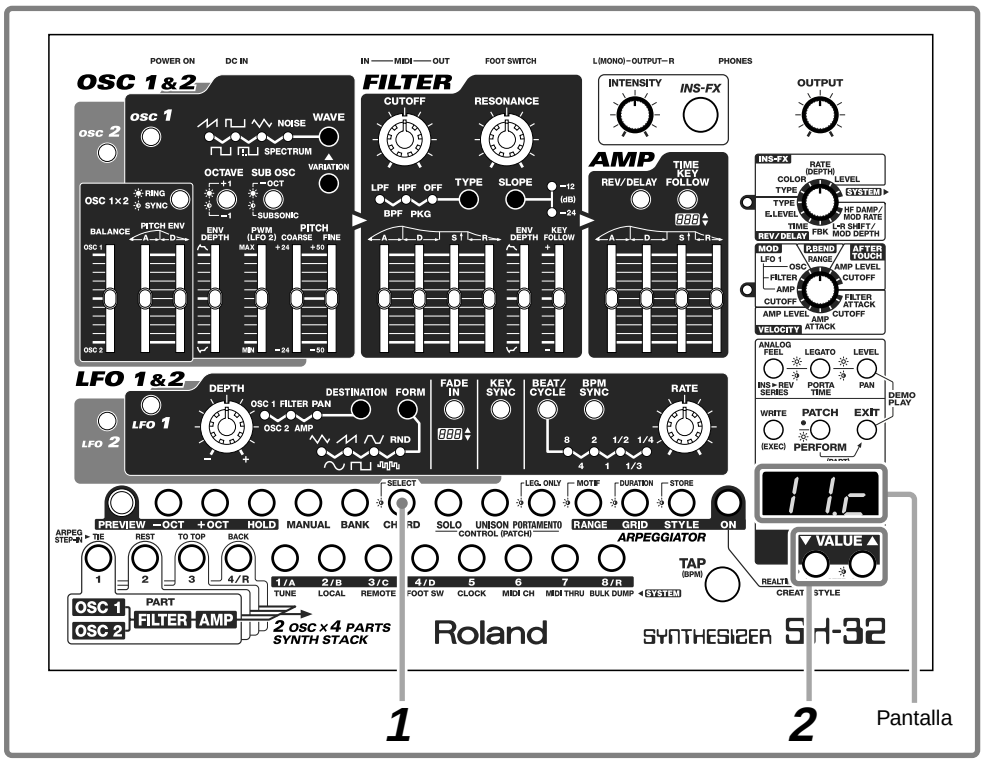
HINT
También puede utilizar un interruptor de pie para activar / desactivar la función Chord Memory (p. 91).

Cómo Desactivar la Función Chord Memory

Pulse [CHORD] dos veces para que se apague el botón y la función Chord Memory se desactivará.

Cambiar de Forma de Acorde

Puede seleccionar la Forma de Acorde que contenga el acorde que desee hacer sonar de entre las Formas de Acorde preajustadas.



1 **Pulse [CHORD] para que parpadee.**

2 **Pulse [VALUE ▼/▲] para seleccionar un número de Forma de Acorde (11.c–88.c).**

La pantalla muestra el número de la Forma de Acorde.

3 **Use la función Preview function (p. 21) o un teclado MIDI para hacer sonar una nota.**

Vea **"Selección de Formas de Acorde"** (p. 81) para más información acerca de las Formas de Acorde.

HINT

También puede cambiar de Forma de Acorde pulsando [BANK] y [1/A]–[8/R]. En este caso, sonará el sonido de comprobación correspondiente a la teclaC4.

HINT

También puede utilizar un interruptor de pie para cambiar de Forma de Acorde (p. 91).

HINT

No solo puede usar las Formas de Acorde que vienen preprogramadas, sino también puede crear y reescribir libremente sus propias Formas de Acorde. Para instrucciones detalladas sobre cómo crear Formas de acorde, vea **"Crear Sus Propias Formas de Acorde"** (p. 82).

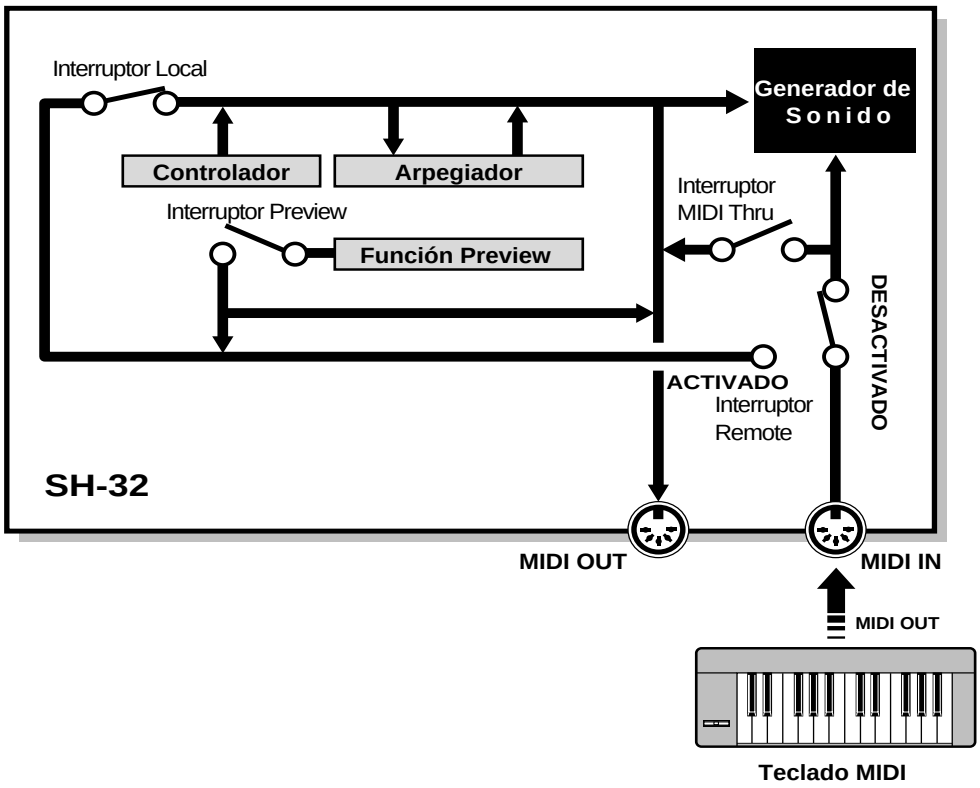
SINTETIZADOR SH-32

Uso Avanzado

Capítulo 1. Visión General del SH-32

Organización Interna del SH-32

En términos generales, el SH-32 esta organizado de la siguiente manera.



Conectores MIDI

El SH-32 viene equipado con dos conectores MIDI (IN, OUT).

Al ajustar el interruptor Remote Keyboard (REMOTE; p. 90) en ON, las acciones realizadas en un teclado MIDI externo conectado al conector MIDI IN son tratados de la misma forma que las realizadas utilizando la función Preview del SH-32 (p. 21) para hacer sonar la unidad. También puede optar por tener el conector OUT funcionando como conector THRU (p. 92).

Generador de Sonido

Ésta es la sección que produce los sonidos. Puede hacer sonar sonidos utilizando mensajes de nota procedentes de un aparato MIDI externo. Además, al activa la función Preview, podrá hacer sonar sonidos pulsando los botones de entrada de notas del SH-32 (p. 21).

Acerca del Número Máximo de Notas Simultáneas

El SH-32 es capaz de utilizar 32 osciladores simultáneamente. Los datos para números mayores provocan la omisión de sonidos. Si todos los 32 osciladores están funcionando, las nuevas notas que suenan entonces tendrán prioridad, suprimiendo los sonidos que estén sonando en ese momento, empezando por el menos reciente y progresando por orden cuando se añaden más sonidos. Téngalo en cuenta cuando utilice sonidos con mucho reverb o cuando utilice la función Chord Memory.

(No obstante, tenga en cuenta que activar la función Suboscilador no afecta el número de osciladores funcionando.)

Arpegiador

Puede hacer sonar arpegios mediante mensajes de nota procedentes de un aparato MIDI externo.

Además, utilizando la función Preview, también puede controlar el Arpegiador pulsando los botones de entrada de notas (p. 21).

Controlador

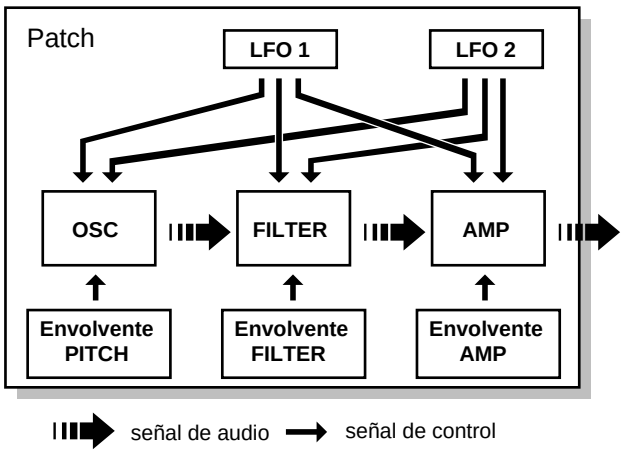
Los controladores son los deslizadores, potenciómetros y botones del panel. Accionando estos controladores, puede modificar los sonidos.

Naturalmente, puede utilizar un controlador MIDI externo (como, por ejemplo, un teclado, palanca de bender o palanca de modulación) para efectuar cambios en los sonidos.

Patches, Sets de Percusión y Performances

Patches (A11–D88)

Un sonido individual utilizado en un performance se denomina **Patch**. El SH-32 ofrece un total de 256 Patches, organizados en 128 "Patches del Usuario" y 128 "Patches Preset."



Los Patches contienen los siguientes cinco elementos.

OSC (Oscilador)

Proporciona la selección de las formas de onda (ondas) que forman la base de los sonidos y ajusta la afinación. Hay dos osciladores (OSC 1 y OSC 2) y Vd. puede combinarlos para crear una amplia variedad de sonidos distintos.

NOTE

En la sección OSC, sólo puede realizar ajustes relacionados con la afinación de los Tones de Percusión (instrumentos de percusión).

FILTER (Filtro)

Modifica el brillo y otros elementos del sonido, ajustando las características de las frecuencias.

AMP (Amplificador)

Ajusta cambios en el volumen.

Envelope (Envolvente)

Se utiliza Envelope para iniciar cambios que ocurrirán con el transcurso del tiempo. Existen envolventes individuales para la Afinación (Pitch), FILTER (filtro) y AMP (volumen). Por ejemplo, si desea modificar la manera en que funciona el ataque o la caída del sonido con el transcurso del tiempo, debe ajustar la envolvente de AMP.

LFO (Oscilador de Frecuencias Bajas)

Utilice el LFO para crear cambios cíclicos (modulación) en el sonido. Hay dos LFOs (LFO 1 y LFO 2) y los efectos de cada uno de ellos se aplican a OSC (afinación), FILTER (filtro) y AMP (volumen o panorama). Cuando se aplica un LFO a la afinación del OSC, se obtiene un efecto de vibrato. Cuando se aplica un LFO a la frecuencia de corte de FILTER, se obtiene un efecto de wah. Cuando se aplica un LFO al volumen de AMP, se obtiene un efecto de trémolo.

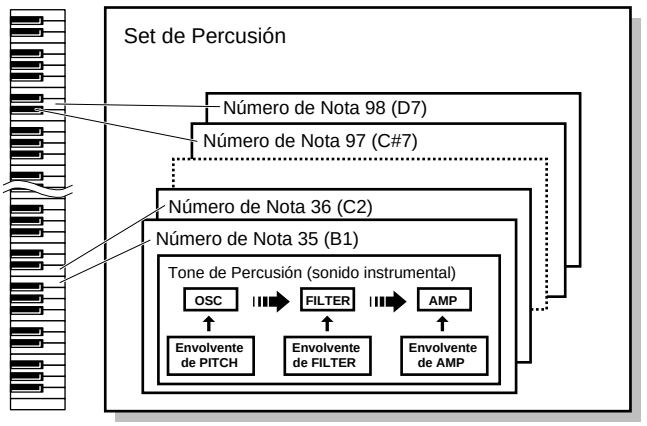
NOTE

No puede aplicar efectos LFO a los Tones de Percusión (instrumentos de percusión).

Sets de Percusión (r1U, r2U, r3P, r4P)

Una colección de sonidos de instrumentos de percusión se denomina **Set de Percusión**. El SH-32 dispone de cuatro Sets de Percusión, divididos en dos "Sets de Percusión del Usuario" y dos "Sets de Percusión Preset".

Como, generalmente, no se tocan melodías con instrumentos de percusión, no es necesario que un instrumento de percusión sea capaz de producir una escala en el teclado. No obstante, sí que es importante que disponga a la vez de tantas instrumentos de percusión sea posible. Por eso cada tecla (número de nota) de un Set de Percusión produce un instrumento de percusión distinto.



Cada instrumento de percusión está formado por cuatro elementos. (Para más detalles, vea la explicación de los "Patches.")

OSC (Oscilador)

FILTER

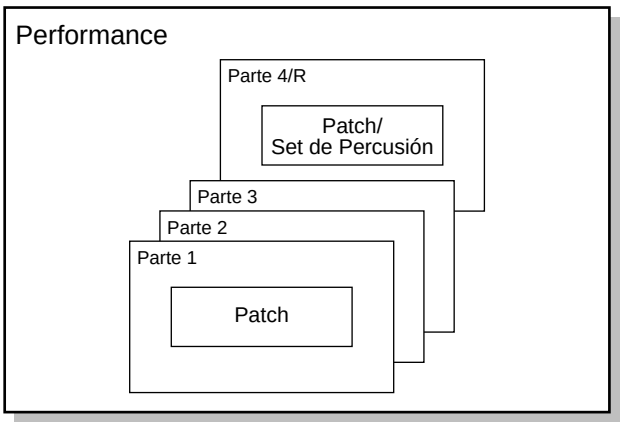
AMP (Amplificador)

Envolvente

Performances (1-1–8-8)

Una combinación de cuatro Patches, o de tres Patches y un Set de Percusión se denomina **Performance**. El SH-32 cuenta con 64 Performances; todos ellos son Performances del Usuario que puede sobreescribir cuando desee.

Con los Performances, se manejan cuatro tones independientes a la vez, lo que permite disfrutar de performances de conjunto o performances que emplean tones timbricamente muy complejos.



Parte

Una Parte es una ubicación a la que se asigna un Patch o un Set de Percusión utilizando el SH-32 en modo Performance. Un Performance individual contiene cuatro Partes, con un Patch asignado a cada Parte. También, si lo desea, puede asignar un Set de Percusión a la Parte 4.

MEMO

- Como los Performances almacenan sólo información como, por ejemplo, los números de Patch utilizados por las Partes individuales, no contienen ajustes de los parámetros del sonido en si. Por ello, si modifica el contenido guardado en un Patch, eso afectará al sonido de todos los Performances en que se utilice ese Patch.
- En el Performance en si, los únicos ajustes que puede hacer para los dos procesadores de efectos (INS-FX, REV / DELAY) son los de activar / desactivarlos o de modificar su nivel. INS-FX (Efectos de Inserción) y REV / DELAY (Reverb / Delay) están especificados en la Partes (p. 66), y los ajustes de efectos en los Patches asignados a esas Partes son tratados como ajustes de efectos para el todo el Performance.

Los Distintos Datos Guardados Respectivamente en Patches y Performances

● Estilos de Arpegio/Estilos de Percusión

Contienen los estilos básicos de los arpegios; son utilizados por el Arpegiador. Se proporcionan 64 de cada tipo, todos ellos reescribibles por el usuario (p. 79).

● Formas de Acorde

Contienen combinaciones de números de nota, que son utilizadas en la función Chord Memory function. La unidad proporciona 64 Formas, todas ellas reescribibles por el usuario (p. 83).

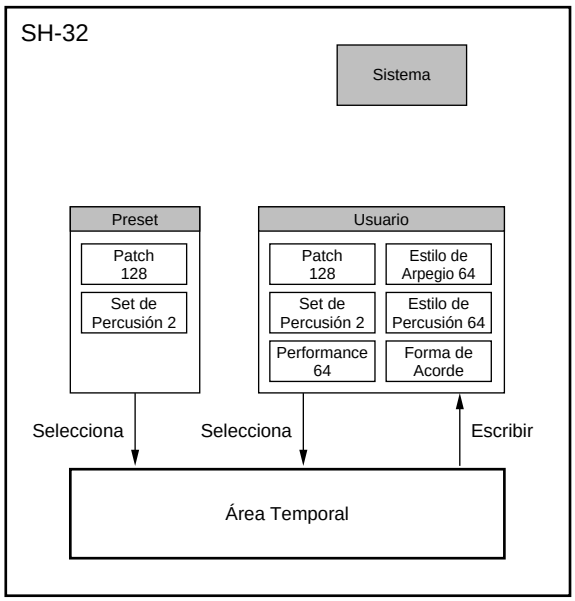
Cómo se Muestran los Caracteres y Números

La pantalla del SH-32 muestra los caracteres y números de la siguiente forma.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
Mayúsculas	A	b	C	d	E	F	G	H	I	J	K	L	M	n
Minúsculas	a		c		e		g	h	i	j				
	O	**P**	**Q**	**R**	**S**	**T**	**U**	**V**	**W**	**X**	**Y**	**Z**		
Mayúsculas	O	P	Q	r	S	T	U	V	W	X	Y	Z		
Minúsculas	o					t	u			x				
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**0**		♭		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0		b		

Acerca de la Memoria

Los ajustes de los Patch y Performances guardan en lo que se denomina **memoria**. Existen tres tipos de memoria: temporal, reescribible y no reescribible.



Memoria Temporal

Área Temporal

Se trata de área que contiene los datos del Patch, Set de Percusión o Performance que hay seleccionado utilizando los botones del panel.

Al tocar en el teclado o reproducir una secuencia, el sonido se producirá basándose en los datos en el área temporal. Al editar un Patch, Set de Percusión o Performance, no modificará directamente los datos en la memoria, sino llamará los datos al área temporal y los editará allí.

Los ajustes en el área temporal son provisionales y al apagar la unidad o seleccionar otro Patch / Set de Percusión / Performance, se perderán. Para conservar los ajustes que ha modificado, debe escribirlos en la memoria reescribible.

MEMO

Se mantienen independientemente “áreas temporales de Patch” para los modos Patch y Performance. Si ha alternado entre estos dos modos durante el proceso editar un Patch y si entonces guarda los cambios mientras está en uno de estos modos, e3l contenido del área temporal del otro modo no se revisará.

Memoria Reescribible

Memoria del Sistema

La memoria del sistema almacena los ajustes de parámetro que determinan cómo funciona el SH-32.

Memoria del Usuario

La memoria del Usuario es le memoria donde se normalmente se guardan los datos necesarios. La memoria del Usuario contiene 128 patches, 2 sets de percusión, 64 performances, 64 estilos de arpegio, 64 estilos de percusión, t 64 formas de acorde.

MEMO

Los Estilos de Arpegio, Estilos de Percusión y Formas de Acorde son guardados como ajustes separados, independientemente de los Patches y Performances. Al sobreescribirlo o modificarlos, afectará a como suenan los Patches (incluyendo los Patches Preset) y Performances que empleen las funciones Arpegiador y Chord Memory.

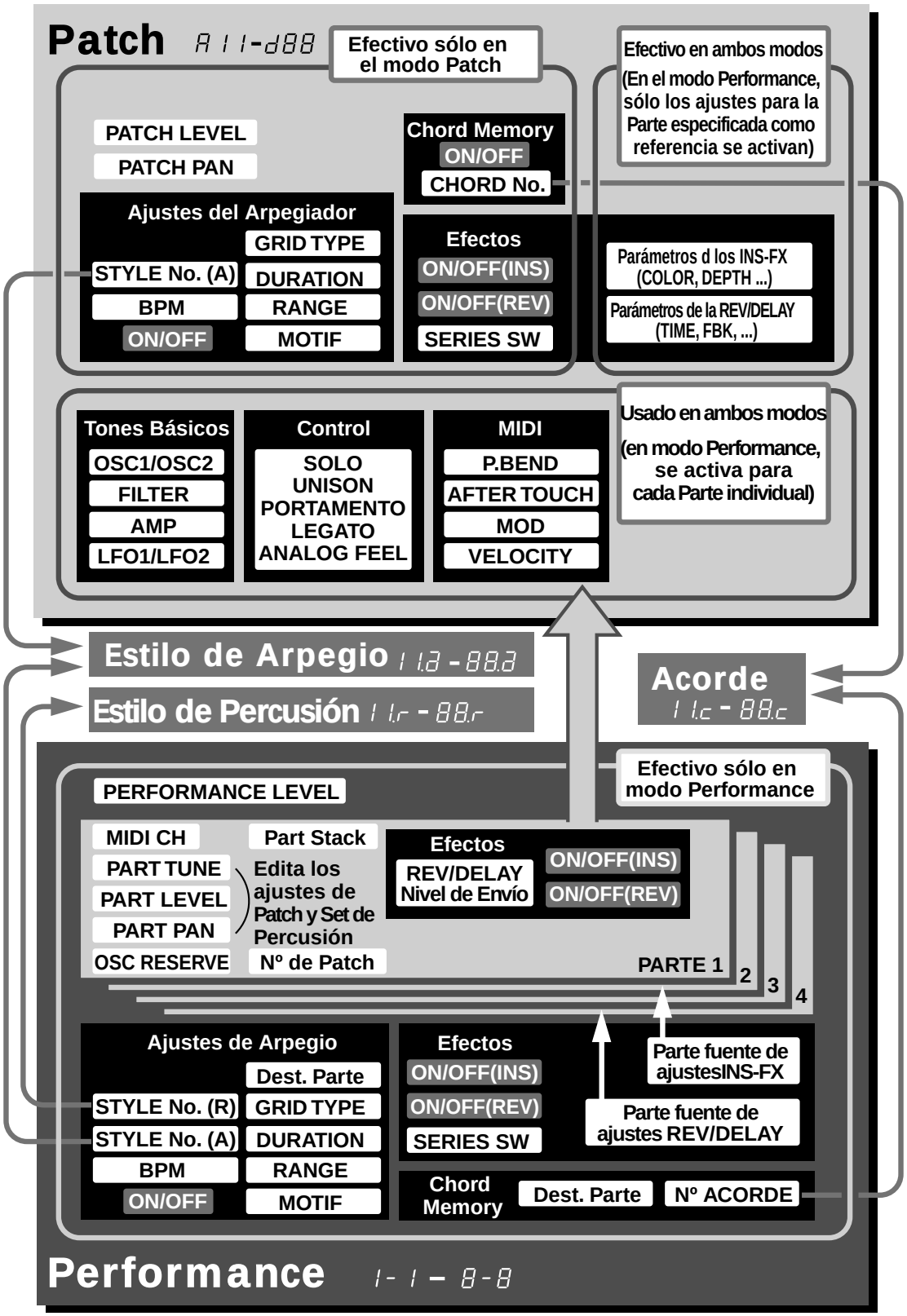
Memoria No Reescribible

Memoria Preset

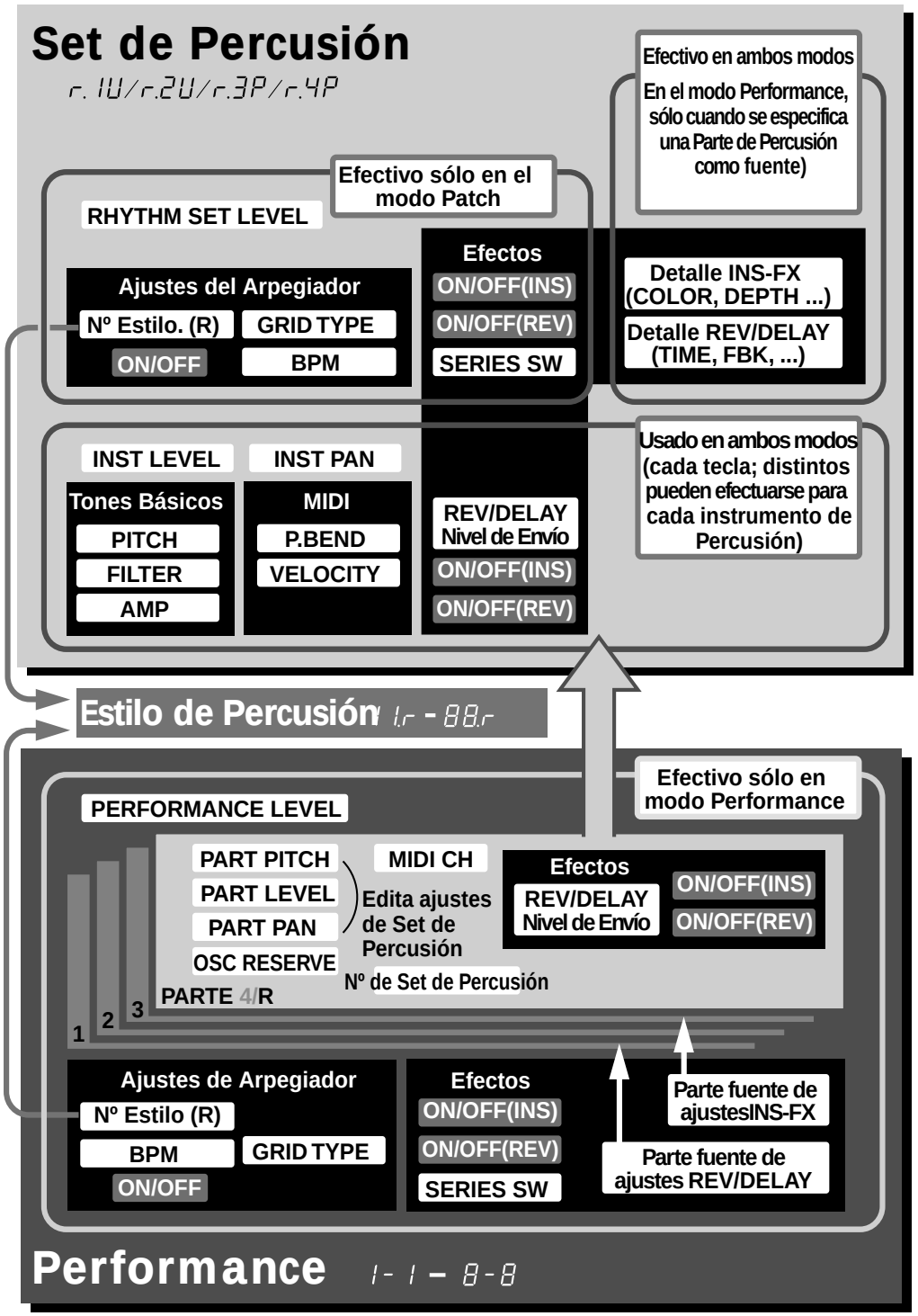
No puede sobreescribir el contenido de la memoria preset. No obstante, puede llamar a los ajustes de la memoria preset, modificarlos y entonces guardar los datos modificados en la memoria reescribible.

Destinos Principales de los Ajustes

■ Patches y Performances

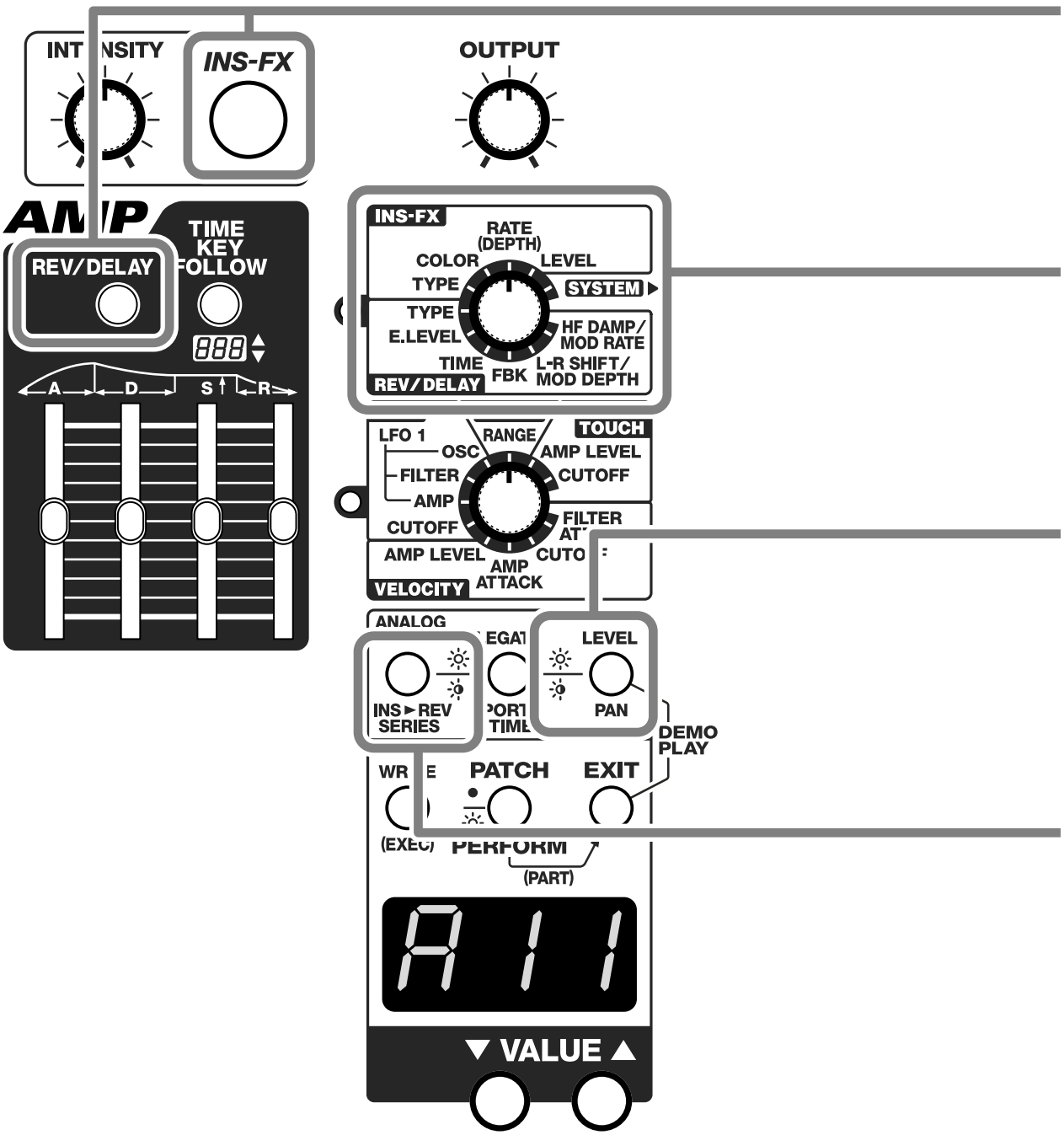


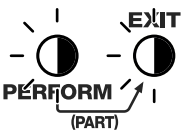
■ Sets de Percusión y Performances



Objetos de Ajuste Que Cambian Según el Modo del SH-32

Incluso si utiliza los mismos potenciómetros y botones, los parámetros que se cambian con varios ajustes varían según el modo utilizando en ese momento tal como se muestra la tabla de la página siguiente.



Modo Patch	Modo Performance	Modo de Asignación de Partes	Edición de Tone de Percusión
			La función Preview activada con un Set de Percusión en cada modo
• Puede activar (indicador iluminado) / desactivar (indicador apagado) los Efectos de Inserción (INS-FX) o la Reverb / Delay (REV / DELAY), individualmente para cada Patch o Set de Percusión (p. 64, p. 65). • Puede guardar el contenido de los ajustes en cada Patch o Set de Percusión con el procedimiento de escritura (p. 63, p. 70). * Al asignar Patches a las Partes en el modo Performance, los ajustes efectuados aquí se desactivan y los ajustes para cada Parte en modo de Asignación de Partes entran en efecto.	• Puede activar (indicador iluminado) / desactivar (indicador apagado) los Efectos de Inserción (INS-FX) o la Reverb / Delay (REV / DELAY), individualmente para cada Performance (p. 64, p. 65). • Puede guardar el contenido de los ajustes en cada Performance con el procedimiento de escritura (p. 73).	• Puede activar (indicador iluminado) / desactivar (indicador apagado) los Efectos de Inserción (INS-FX) o la Reverb / Delay (REV / DELAY), individualmente para cada Parte en un Performance (p. 64, p. 65). • Pulse [1]–[4 / R] (botones de Parte) para especificar la Parte a ajustar. • Puede guardar el contenido de los ajustes en grupos que consisten en cuatro Partes por Performance con el procedimiento de escritura (p. 73). * Al asignar Patches a las Partes en el modo Performance, los ajustes efectuados aquí entrarán en efecto y se desactivarán los ajustes de Patch.	• Puede activar (indicador iluminado) / desactivar (indicador apagado) los Efectos de Inserción (INS-FX) o la Reverb / Delay (REV / DELAY), individualmente para cada Tone de Percusión(p. 64, p. 65). • Press a note-entry button to specify the Rhythm Tone to be set. • Puede guardar el contenido de los ajustes en cada Set de Percusión con el procedimiento de escritura (p. 70). * Al activar / desactivar Sets de Percusión enteros, ajuste la función Preview en off.
• Efectúa los ajustes detallados para los Efectos de Inserción (INS-FX) o la Reverb / Delay (REV / DELAY) para cada Patch o Set de Percusión (p. 65, p. 66). • Gire el potenciómetro hasta que indique el parámetro deseado (que no sea SYSTEM) y pulse [VALUE ▼ / ▲] para realizar los ajustes. • Puede guardar el contenido de los ajustes en cada Patch o Set de Percusión con el procedimiento de escritura (p. 63, p. 70).	• Ajusta los parámetros del Patch o Set de Percusión asignado a la Parte especificada como fuente de efectos del Performance (p. 65, p. 66). • El procedimiento para efectuar los ajustes es el mismo que en el modo Patch. • Puede guardar el contenido de los ajustes en cada Patch o Set de Percusión con el procedimiento de escritura (p. 73). * Los ajustes de los parámetros de efecto no se guardan en los Performance.	• Sólo puede ajustar el parámetro REV / DELAY E.LEVEL (Nivel de Efecto) en cada Parte individual de un Performance (p. 67). • Pulse [1]–[4 / R] (botones de Parte) para especificar la Parte a ajustar. • El procedimiento para efectuar los ajustes es el mismo que en el modo Patch. • Puede guardar el contenido de los ajustes en cada Performance con el procedimiento de escritura (p. 73).	• Sólo puede ajustar el parámetro REV / DELAY E.LEVEL (Nivel de Efecto) en cada Tone de Percusión (p. 66). • Pulse un botón de entrada de nota para especificar el Tone de Percusión a ajustar. • El procedimiento para efectuar los ajustes es el mismo que en el modo Patch. • Puede guardar el contenido de los ajustes en cada Set de Percusión con el procedimiento de escritura (p. 70).
• Ajusta el volumen (LEVEL) para cada Patch o Set de Percusión individual (p. 59, p. 63). • Pulse el botó: si el indicador está iluminado, se ajusta el volumen; el panorama se ajusta cuando el indicador parpadea. Pulse [VALUE ▼ / ▲] para ajustar los valores. • Puede guardar el contenido de los ajustes en cada Patch o Set de Percusión con el procedimiento de escritura (p. 63, p. 70). * Al asignar Patches a las Partes en el modo Performance, tanto los ajustes efectuados aquí como los ajustes para cada Parte en modo de Asignación de Partes entran en efecto.	• Ajusta el volumen (LEVEL) para cada Performance individual (p. 59). No puede ajustar el panorama (PAN). • El procedimiento para efectuar los ajustes es el mismo que en el modo Patch. • Puede guardar el contenido de los ajustes en cada Performance con el procedimiento de escritura (p. 73). * Los ajustes del panorama para los Performances se guardan en cada Parte en el modo de Asignación de Partes.	• Ajusta el volumen (LEVEL) o el panorama (PAN) para cada Parte individual en un Performance(p. 59, p. 63). • Pulse [1]–[4 / R] (botones de Parte) para especificar la Parte a ajustar. • El procedimiento para efectuar los ajustes es el mismo que en el modo Patch. • Puede guardar el contenido de los ajustes en cada Performance con el procedimiento de escritura (p. 73). * Al asignar Patches a las Partes en el modo Performance, tanto los ajustes efectuados aquí como los ajustes de Patch entran en efecto.	• Ajusta el volumen (LEVEL) o el panorama (PAN) para cada Set de Percusión individual (p. 59, p. 63). • Pulse un botón de entrada de nota para especificar el Tone de Percusión a ajustar. • El procedimiento para efectuar los ajustes es el mismo que en el modo Patch. • Puede guardar el contenido de los ajustes en cada Set de Percusión con el procedimiento de escritura (p. 70).
• Ajusta si los Efectos de Inserción (INS-FX) o la Reverb / Delay (REV / DELAY) para cada Patch o Set de Percusión se conectarán en serie (SEr), o en paralelo (PAr) (p. 64). • Pulse el botón, haciendo que el indicador parpadee, y pulse [VALUE ▼ / ▲] para efectuar los ajustes. • Puede guardar el contenido de los ajustes en cada Patch o Set de Percusión con el procedimiento de escritura (p. 63, p. 70). * Al asignar Patches a las Partes en el modo Performance, los ajustes efectuados aquí se desactivan y los ajustes para cada Parte en modo de Asignación de Partes entran en efecto.	• Ajusta si los Efectos de Inserción (INS-FX) o la Reverb / Delay (REV / DELAY) para cada Patch o Set de Percusión se conectarán en serie (SEr), o en paralelo (PAr) (p. 64). • El procedimiento para efectuar los ajustes es el mismo que en el modo Patch. • Puede guardar el contenido de cada Performance con el procedimiento de escritura (p. 73). * Al asignar Patches a las Partes en el modo Performance, los ajustes de Patch se desactivan y los ajustes efectuados aquí.	• No es ajustable. * Conforma con los ajustes del Performance.	• Conforma con los ajustes del Set de Percusión.
• También puede cambiar los tones de Patch utilizando otros controles que no sean los deslizadores y potenciómetros mencionados aquí.	• Puede utilizar otros controles que no sean los deslizadores y potenciómetros mencionados más arriba para modificar los ajustes de tone en los Patches asignados a cada Parte en el modo Performance.	• No puede utilizar controles que no sean los deslizadores y potenciómetros mencionado más arriba para modificar los ajustes.	• Puede utilizar otros controles que no sean los deslizadores y potenciómetros mencionados más arriba para modificar los ajustes de tone de percusión.

Capítulo 2. Crear Sus Propios Sonidos

Crear Sonidos Que Reflejan la Posición de los Deslizadores/ Potenciómetros (MANUAL)

En el modo Manual los valores de los parámetros se editan ajustando esos valores a la posición en ese momento de los deslizadores y los potenciómetros. Cuando se edita un Patch para cambiar el sonido, los diversos valores de los parámetros no coincidirán necesariamente con las posiciones de los deslizadores o de los potenciómetros. Cuando se trabaja en el modo Manual el sonido refleja las posiciones de los deslizadores y de los potenciómetros, lo que resulta muy útil cuando se quieren crear sonidos empezando desde cero. Pulse [MANUAL] y el indicador del botón se iluminará. De los parámetros para el Patch seleccionado en ese momento, aquellos que están representados en el panel adoptarán el valor de los ajustes en ese momento, que vendrán determinados por la posición de los deslizadores y de los potenciómetros.

NOTE

- Esta operación suprime cualquiera de los ajustes que hay en ese momento en la zona temporal (p. 47). Si quiere conservar los ajustes, guárdelos en un Patch (p. 63).
- Los ajustes de los parámetros que no están representados en el panel no cambiarán, ni siquiera cuando pulse [MANUAL]. Con OSC 1 y OSC 2, por ejemplo, los ajustes para el oscilador que no se está editando en ese momento (aquel en que el indicador no está parpadeando) no son operativos en el modo Manual. En este caso, cuando recupere los parámetros en la pantalla del panel, el indicador de [MANUAL] se apagará. Si es necesario puede volver al modo Manual volviendo a pulsar [MANUAL].

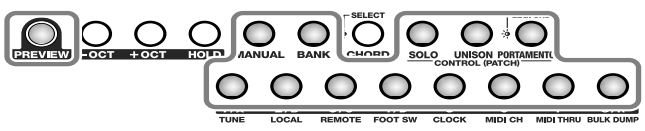
Parámetros Que no Se Muestran en la Pantalla del Panel

- Ajustes para el oscilador (o OSC 1 o OSC 2) que no se está editando.
- Ajustes para el LFO (o LFO 1 o LFO 2) que no se está editando.
- Parámetros para el ajuste de [DEPTH] seleccionado en ese momento que no sean aquellos seleccionados con [DESTINATION]

Utilizar la Función Preview y Hold para Hacer que Siga Sonando un Sonido

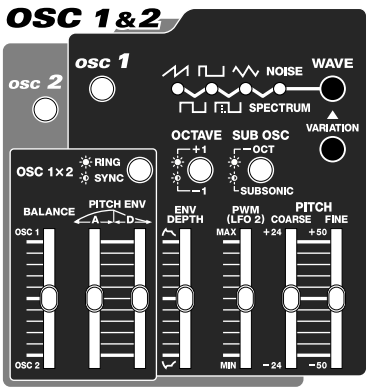
Si mantiene activada la función Preview podrá hacer que los sonidos continúen sonando, incluso sin tener que mantener pulsados los botones de entrada de notas del SH-32. Esta es una prestación muy útil, ya que le permite tener ambas manos libres para ajustar los deslizadores y los potenciómetros mientras monitoriza cómo cambia un sonido cuando, por ejemplo, está editando sonidos.

1. **Pulse [PREVIEW] para que el indicador se ilumine.**
   Se iluminan los indicadores de los botones que pueden utilizarse como botones de entrada de notas.



2. **Pulse [HOLD] para que el indicador se ilumine.**
3. **Pulse el botón para aquella tecla que quiera hacer sonar.**
   El indicador del botón pulsado se ilumina y el sonido continúa sonando después de haber soltado el botón.

Determinar la Forma de Onda y la Afinación Básicas (OSC 1&2)



En la sección OSC 1 & 2 (Oscilador 1 y 2) seleccione la forma de onda en la que se va a basar el sonido y, luego, ajuste la afinación y otros aspectos del sonido. También puede combinar OSC 1 y OSC 2 para crear una amplia variedad de sonidos.

Activar y Desactivar el Oscilador y Mix Balance (OSC 1, OSC 2, BALANCE)

[OSC 1]/[OSC 2]

Sirve para activar y desactivar los osciladores. Pulse el botón; el oscilador seleccionado está activado cuando su indicador está iluminado o parpadeando, y está desactivado cuando el indicador está apagado. Cuando tanto OSC 1 como OSC 2 estén activados, el oscilador cuyo indicador esté parpadeando será el que se esté editando. Para desactivar el oscilador que no se está editando, pulse el botón cuyo indicador está parpadeando.

HINT

Si pulsa [OSC 1] y [OSC 2] simultáneamente los dos indicadores empezarán a parpadear y tanto OSC 1 como OSC 2 pasarán a ser objeto de la edición, lo que le permitirá realizar a la vez los mismos ajustes en los dos osciladores.

MEMO

Si utiliza Patches en los que suenan los dos osciladores la polifonía se reduce a la mitad.

[BALANCE]

Ajusta el balance del volumen entre OSC 1 y OSC 2. El volumen de OSC 1 aumenta a medida que el deslizador se desplaza hacia arriba; si desplaza el deslizador hacia abajo aumenta el volumen de OSC 2.

Seleccionar la Forma de Onda Fundamental (WAVE, VARIA TION)

[WAVE]

Selecciona los grupos de formas de onda en los que se basan los sonidos del sintetizador. Cada vez que se pulsa [WAVE] el grupo de formas de onda seleccionado cambia siguiendo el orden que se muestra a la derecha.

HINT

Si mantiene pulsado [WAVE] y pulsa [VARIATION] los grupos de formas de onda cambian en orden inverso al que se muestra a la derecha.

[VARIATION]

Cada grupo de formas de onda que se selecciona pulsando [WAVE] presenta una serie de variaciones, lo que le proporciona una paleta de sonidos aún más amplia. Si pulsa [VARIATION] van cambiando las diversas variaciones que presenta el grupo siguiendo el orden del número de la variación. Una vez que haya seleccionado una variación, pulse [EXIT].

HINT

Si mantiene pulsado [VARIATION] y pulsa [WAVE] podrá seleccionar las variaciones siguiendo el orden inverso. También puede seleccionar las variaciones pulsando [VARIATION] y, luego, pulsando [VALUE ▼/▲].

MEMO

- El número de variaciones que hay en cada grupo de formas de onda es diferente.
- " " (forma de onda PWM) no incluye variaciones

Grupo de Formas de Onda	Número de Variaciones	Descripción
(Diente de Sierra)	12 (1–12)	A menudo se utiliza para crear sonidos de sintetizador característicos. La variación número 12 está construida con múltiples ondas de diente de sierra, desafinadas, superpuestas unas sobre otras.
(Cuadrada)	10 (1–10)	A menudo se utiliza para crear sonidos de sintetizador característicos. Las sutiles diferencias entre las formas de onda que presentaban varios sintetizadores clásicos muy populares pueden conseguirse cambiando entre las diferentes variaciones del grupo.
(Pulsación)	9 (1–9)	Este grupo contiene nueve variaciones de onda de pulsación que puede seleccionar y que presentan ciclos que van del 5% al 45%. Cada variación está ajustada siguiendo múltiplos del 5%.
(PWM)	1 (N / A)	Con esta forma de onda puede hacer que la amplitud de pulsación de una onda cuadrada cambie periódicamente. Utilícela cuando quiera crear cambios sutiles en el tone.
(Delta / Sinusoidal)	5 (1–5)	Este tone incluye unos cuantos armónicos y características poco usuales. Las sutiles diferencias entre las formas de onda que presentaban varios sintetizadores clásicos muy populares pueden conseguirse cambiando entre las diferentes variaciones del grupo.
SPECTRUM	20 (1–20)	Puede seleccionar formas de onda que son difíciles de conseguir con sintetizadores analógicos comunes como, por ejemplo, formas de onda de tipo voz y otras formas de onda con estructuras armónicas especiales y ondas con formantes.
NOISE	10 (1–10)	Seleccione entre diferentes tipos de ruido, incluyendo ruido blanco, ruido rosa y ruido cuya afinación puede cambiarse con el teclado.

Determinar la Afinación (OCTAVE, PITCH)

[OCTAVE]

Ajusta la afinación del sonido hacia arriba o hacia abajo en unidades de una octava (+/-1 octava). Pulse el botón y el indicador se iluminará haciendo que la afinación aumente una octava (+1); cuando el indicador parpadee la afinación del sonido disminuirá una octava (-1).

[PITCH COARSE]

Ajusta la afinación del sonido hacia arriba o hacia abajo en unidades de un semitono (+/-2 octavas). Cuanto más se desplaza el deslizador hacia arriba, más aumenta la afinación, mientras que si desplaza el deslizador hacia abajo disminuye la afinación.

MEMO

En el modo Part Assign (p. 71) puede ajustar la afinación para las Partes seleccionadas en el modo Performance y, luego, guardar estos ajustes en cada una de los Performances.

[PITCH FINE]

Ajusta la afinación del sonido hacia arriba o hacia abajo en unidades de 1 cent (+/-50 cents). Cuanto más se desplaza el deslizador hacia arriba, más aumenta la afinación, mientras que si desplaza el deslizador hacia abajo disminuye la afinación.

MEMO

- Un cent es una centésima parte de un semitono
- En el modo Part Assign (p. 71) puede ajustar la afinación para las Partes seleccionadas en el modo Performance y, luego, guardar estos ajustes en cada una de los Performances.

Crear un Sonido Más Lleno

Si selecciona la misma forma de onda para OSC 1 y OSC 2, ajusta [PITCH COARSE] a la posición central y, luego, desplaza ligeramente la afinación con [PITCH FINE] podrá producir un sonido más lleno y amplio (efecto detune).

Crear un Sonido Más Lleno Añadiendo Componentes que Están Una Octava por Debajo del Sonido (SUB OSC)

[SUB OSC]

Activa y desactiva la función del suboscilador (Suboscillator). Pulse el botón; la función está activada cuando el indicador está iluminado o parpadeando, y desactivada cuando el indicador está apagado.

MEMO

Si activa la función del suboscilador no disminuye el número total de osciladores disponibles.

La función del suboscilador (Suboscillator) dispone de dos modos operativos que pueden cambiarse pulsando [SUB OSC] y haciendo que su indicador esté iluminado o bien parpadeando.

Modo -OCT

Pulse [SUB OSC] para que se ilumine el indicador del botón. Dispondrá de una onda de suboscilador una octava por debajo de la afinación ajustada en ese momento, lo que proporcionará un sonido más lleno.

MEMO

La onda que se añade en el modo –OCT recupera la onda de suboscilador de los sintetizadores vintage de la serie Juno de Roland. Ahora le será mucho más fácil reproducir el sonido de ese legendario sintetizador.

Modo SUBSONIC

Pulse [SUB OSC] para hacer que el indicador empiece a parpadear. Se añaden componentes de frecuencia con características especiales y con una afinación una octava por debajo de la afinación del oscilador principal proporcionando graves sólidos y contundentes.

NOTE

La función del suboscilador (Suboscillator), la función PWM (p. 55), la función del modulador en Anillo (Ring Modulator) (p. 55) y la función de sincronización del oscilador (Oscillator Sync) no pueden utilizarse simultáneamente.

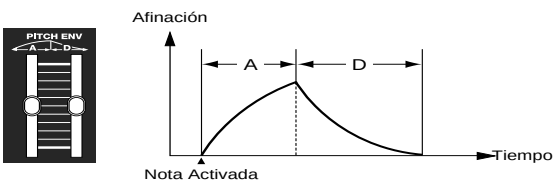
Cambiar la Afinación con el Transcurso del Tiempo (PITCH ENV, ENV DEPTH)

[PITCH ENV A]

Ajusta el tiempo de ataque de la envolvente de la afinación. Si desplaza el deslizador hacia arriba el valor aumenta.

[PITCH ENV D]

Ajusta el tiempo de caída de la envolvente de la afinación. Si desplaza el deslizador hacia arriba el valor aumenta.



A: Tiempo desde que se pulsa la tecla hasta que se alcanza el mayor cambio de afinación.

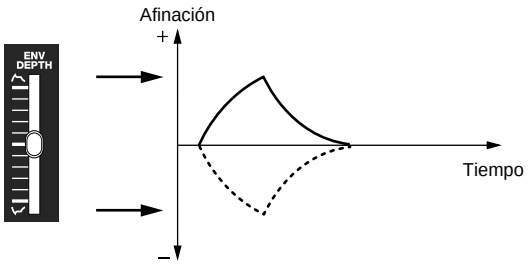
D: Tiempo que tarda la afinación en volver desde el punto de mayor cambio en la afinación hasta la afinación original

MEMO

El ajuste PITCH ENV A/D se aplica en común a OSC 1 y a OSC 2.

[ENV DEPTH]

Le permite ajustar la profundidad de la Envolvente de la Afinación. Cuanto más desplace el deslizador hacia arriba, mayor será el cambio. Si desplaza el deslizador por debajo de la posición central se invierte la forma de onda y aumenta el cambio en la dirección contraria. Situado en la posición central la envolvente de la afinación no crea ningún cambio en la afinación.



Cambiar Periódicamente la Amplitud de Pulsación de una Onda Cuadrada (PWM)

[PWM (LFO 2)]

Se llama **Modulación de la Amplitud de la Pulsación (PWM)** al hecho de añadir un LFO a la amplitud de pulsación (de una onda cuadrada) provocando un cambio cíclico en la amplitud de la pulsación de la onda cuadrada. La cantidad de PWM que se aplica se ajusta con [PWM (LFO 2)]. El cambio en la amplitud de la pulsación aumenta a medida que el deslizador se desplaza hacia arriba, lo que provoca un tone con mayor amplitud que parece que se propague. La velocidad de la modulación se ajusta haciendo girar el potenciómetro [RATE] para "LFO 2" (p. 60).

NOTE

- El efecto de PWM se activa cuando " ⊓⊔ " (onda PWM) está seleccionado con [WAVE] y LFO 2 está activado
- El efecto PWM no está disponible para Patches que utilizan la función del modulador en Anillo (Ring Modulator) (p. 55) o la función de sincronización del oscilador (Oscillator Sync) (p. 55).).

Para una información más detallada sobre cómo ajustar LFO 2, consulte **"Modular el Sonido (LFO 1 & 2)"** (p. 59).

Crear un Sonido Metálico (OSC 1X2 RING)- Función Ring Modulator

[OSC 1X2 RING]

Esta es la función del modulador en Anillo (Ring Modulator). Para activar el modulador en Anillo, pulse el botón y el indicador se iluminará; el sonido cambiará produciéndose un tone metálico.

HINT

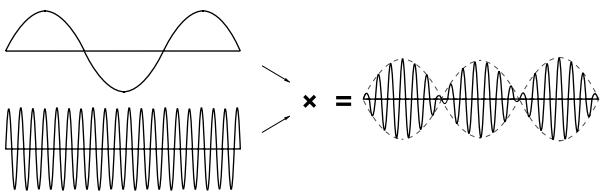
- El efecto de la modulación en Anillo sólo se aplica a OSC 1; el tone de OSC 2 no cambia. Si el efecto del modulador en Anillo no es bastante evidente, desplace hacia arriba [BALANCE] (hacia el extremo donde pone OSC 1). Si desplaza [BALANCE] podrá alterar la cantidad de sonido de OSC 1 (al que se aplica la Modulación en Anillo) y el sonido normal de OSC 2.
- Si utiliza [PITCH COARSE] u otros potenciómetros para crear diferentes afinaciones para OSC 1 y OSC 2 resulta más fácil producir el efecto de modulador en Anillo.

NOTE

La función PWM (p. 55) y la función del suboscilador (Suboscillator) (p. 54) no pueden utilizarse al mismo tiempo que un Patch que esté utilizando la función de modulador en Anillo (Ring Modulator).

¿Qué es un Modulador en Anillo?

El Modulador en Anillo combina las ondas de OSC 1 y OSC 2 (produciendo la suma y la diferencia a la salida) para crear un "cruce" de las dos señales que produce tones con muchos armónicos (armónicos impares) que no se incluyen en ninguna de las dos formas de onda originales. Como la diferencia de afinación entre las dos formas de onda cambia la estructura armónica el resultado es un sonido metálico sin afinar. Esta función es adecuada para crear sonidos metálicos como, por ejemplo, el de campanas

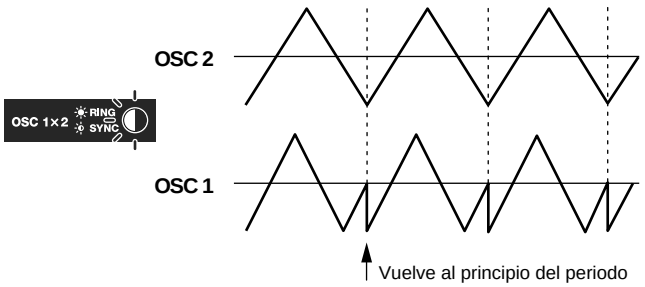


Crear un Sonido Contundente de Solista (OSC 1X2 SYNC)- Función Oscillator Sync

[OSC 1X2 SYNC]

Pulse el botón y el indicador parpadeará haciendo que se active la función de sincronización del oscilador (Oscillator Sync); esta función produce un tone complejo que contiene muchos armónicos. Resulta efectivo cuando la afinación de OSC 1 es mayor que la de OSC 2.

La función Oscillator Sync sincroniza la onda emitida desde OSC 1 con la onda emitida por OSC 2. Cuando está ajustada a la afinación de OSC 2, tal como se muestra en el dibujo, la función Oscillator Sync fuerza a OSC 1 a que vuelva al inicio del ciclo de la onda de OSC 2, produciéndose una forma de onda compleja.



HINT

El efecto de la sincronización del oscilador (Oscillator Sync) sólo se aplica a OSC 1; el tone de OSC 2 no cambia. Si el efecto de la función de sincronización del oscilador no es bastante evidente, desplace hacia arriba [BALANCE] (hacia el extremo donde pone OSC 1). Si desplaza [BALANCE] podrá alterar la cantidad de sonido de OSC 1, al que se aplica la sincronización del oscilador, y el sonido normal de OSC 2.

NOTE

- En el SH-32 **la función Oscillator Sync no puede utilizarse juntamente con las funciones de filtro de la sección del generador de sonido**. Si quiere añadir un efecto de filtro simple a un Patch que utiliza la función de sincronización del oscilador, utilice INS-FX como tipo de filtro (p. 64).
- Los Patches que utilizan la función Oscillator Sync suenan sólo en mono. Además, en el modo Performance, sólo pueden utilizarse en la Parte 1. Cuando se utilizan con la Parte 2 o 3, la función de sincronización del oscilador se desactiva automáticamente.
- Cuando utilice la función Oscillator Sync no podrá seleccionar ninguna variación para la forma de onda de OSC 1. Cuando pulse [WAVE] para seleccionar el grupo de formas de onda, se selecciona automáticamente una variación exclusiva especial para la sincronización.
- La función Suboscillator (p. 54), la función PWM (p. 55) y la función Unison (p. 62) no pueden utilizarse al mismo tiempo que un Patch que esté utilizando la función de sincronización del oscilador.
- En algunos casos puede escucharse un ruido cíclico que se repite en la gama de frecuencias bajas de Patches que utilizan la función Oscillator Sync. Esta es una característica de las operaciones de sincronización del SH-32 y, en ningún caso, indica un mal funcionamiento.

Cambiar Tones con la Función Oscillator Sync

Si activa [OSC 1X2 SYNC] y luego ajusta [PITCH COARSE] y [PITCH FINE] el sonido cambia y se produce una gran variedad de tones diferentes.

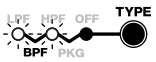
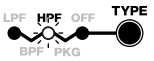
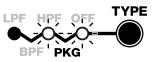
Cambiar las Características de los Sonidos (FILTER)

Con la sección FILTER pueden crearse sonidos llenos de muchos armónicos de diferentes frecuencias, pero si utiliza filtros para que sólo pasen ciertas bandas de frecuencias mientras bloquea otras frecuencias también podrá cambiar las características del sonido. Si ajusta los filtros en la sección FILTER podrá cambiar de diversos modos las formas de onda emitidas, con lo que el sonido cambiará.

Tipos de Filtros Internos y Funciones (TYPE, SLOPE)

[TYPE]

Selecciona el tipo de filtro

Tipo de Filtro	Descripción
LPF (Filtro Pasa Bajos)	Este filtro permite el paso de armónicos de frecuencias bajas por debajo de la frecuencia de corte. Este es el filtro que se utiliza más a menudo y resulta efectivo para producir sonidos más dulces y suaves.
BPF (Filtro Pasa Bandas) 	Este filtro permite el paso de armónicos con frecuencias cercanas a la frecuencia de corte. Resalta la gama media. Es ideal para crear sonidos con cualidades sonoras particulares.
HPF (Filtro Pasa Altos) 	Este filtro permite el paso de armónicos de frecuencias altas por encima de la frecuencia de corte. Resulta efectivo para crear un sonido más marcado, con más brillo.
PKG (Filtro de Picos) 	Este filtro realza los armónicos con frecuencias cercanas a la frecuencia de corte. Puede utilizarlo para crear efectos de "wah" empleando un LFO para cambiar la frecuencia de corte de forma cíclica.
OFF	No se utiliza ningún filtro.

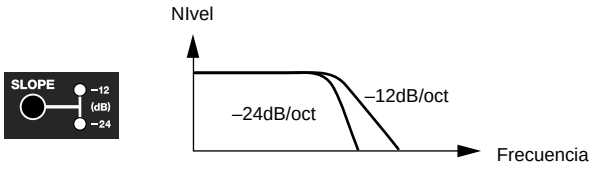
NOTE

Cuando la función Oscillator Sync (p. 55) está en uso, [TYPE] se ajusta automáticamente a "OFF" (no se puede utilizar el filtro).

[SLOPE]

Cambia la pendiente del filtro.

Cuando el indicador de “-12” está iluminado se selecciona una pendiente más suave (-12 dB / octava). Cuando el indicador de “-24” está iluminado se selecciona una pendiente más marcada (-24 dB / octava), lo que facilita la tarea de distinguir armónicos con frecuencias que el filtro deja pasar de aquellos con frecuencias que no se dejan pasar.



Ajustar la Frecuencia de Corte (CUTOFF)

[CUTOFF]

Ajusta la frecuencia de corte del filtro. La frecuencia de corte es el parámetro que determina la frecuencia a partir de la que el filtro ya no deja pasar (es decir, que corta) los armónicos con esas frecuencias. Si cambia la frecuencia de corte podrá controlar el brillo del sonido. La frecuencia de corte aumenta cuanto más hacia la derecha (en el sentido de las agujas del reloj) se gira el potenciómetro, haciendo que el sonido tenga más brillo.

Relación Entre el Tipo de Filtro y la Frecuencia de Corte

Cuando el filtro seleccionado es “LPF”, a medida que se disminuye la frecuencia de corte cada vez se incluyen menos armónicos con frecuencias altas, lo que crea un sonido más dulce. Simultáneamente se reduce el volumen.

Cuando el filtro seleccionado es “BPF” sólo se emiten frecuencias dentro de la gama de frecuencias especificada en el ajuste. Con valores del ajuste muy altos puede ser que los sonidos de las ondas dejen de emitirse.

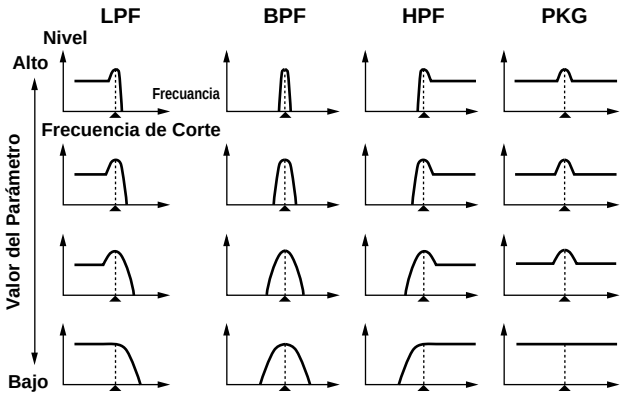
Cuando el filtro seleccionado es “HPF”, a medida que se aumenta la frecuencia de corte cada vez se incluyen menos armónicos con frecuencias bajas, lo que crea un sonido más marcado. Simultáneamente se reduce el volumen. Con valores del ajuste muy altos puede ser que los sonidos de las ondas dejen de emitirse.

Cuando el filtro seleccionado es “PKG” los componentes armónicos que se resaltan cambian según el valor de la frecuencia de corte.

Utilizar la Resonancia para Añadir Consistencia al Sonido (RESONANCE)

[RESONANCE]

Si hace girar este potenciómetro hacia la derecha (en el sentido de las agujas del reloj) se resaltan las frecuencias cercanas a la frecuencia de corte, lo que le da al sonido una cualidad especial.



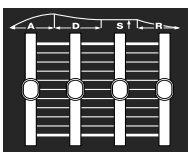
NOTE

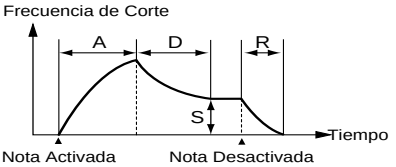
En respuesta a la demanda de diseñadores de sonido profesionales que buscan la posibilidad de poder cambiar de tones, el SH-32 permite una gran variedad de ajustes de resonancia. Debido a esto, al aumentar el nivel de resonancia demasiado se consiguen niveles de salida extremadamente altos en determinadas gamas de frecuencias. Tenga cuidado de mantener los ajustes de volumen bajos cuando cree sonidos para evitar sobrecargar su equipo de reproducción de audio.

Cambiar el Corte con el Transcurso del Tiempo (A D S R, ENV DEPTH)

[A D S R]

Ajusta el tiempo de ataque, el tiempo de caída, el nivel de sustain y el tiempo de desvanecimiento de la envolvente del filtro. Los valores se incrementan cuanto más se desplazan hacia arriba los deslizadores.





A: Tiempo que pasa desde que se pulsa la tecla hasta que el brillo alcanza el cambio máximo (tiempo de ataque).

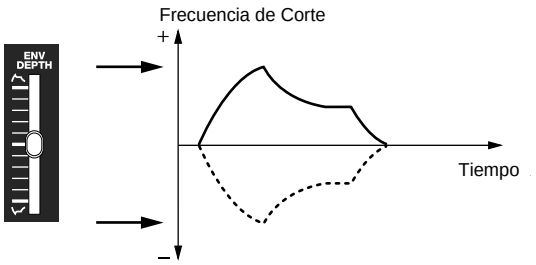
D: Tiempo que tarda el brillo en alcanzar el nivel de sustain (tiempo de caída).

S: Nivel en el que el brillo permanece a un nivel fijo (nivel de sustain).

R: Tiempo que pasa desde que se suelta la tecla hasta que el brillo vuelve al nivel original (tiempo de desvanecimiento)

[ENV DEPTH]

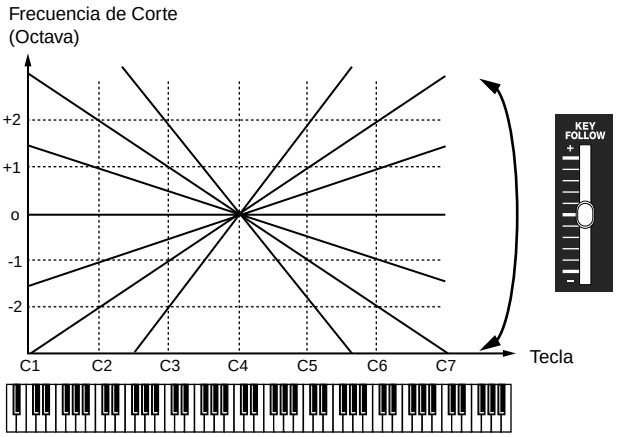
Ajusta la cantidad de envolvente del filtro que se aplica. El cambio en el sonido aumenta cuanto más desplace el deslizador por encima de la posición central. Si mueve el deslizador por debajo de la posición central se invierte la forma de la envolvente y el cambio aumenta en la dirección contraria. Cuando está ajustado en la posición central no se produce ningún cambio debido a la envolvente del filtro y sólo es efectivo el ajuste de [CUTOFF] (p. 57).



Cambiar el Filtro Según la Posición en el Teclado (KEY FOLLOW)

[KEY FOLLOW]

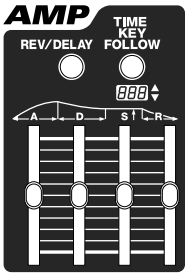
Utilice este parámetro si quiere que la frecuencia de corte cambia según la tecla que pulse. Utilizando como referencia para la frecuencia de corte la tecla Do4 (Do central), cuando desplace hacia arriba el deslizador, la frecuencia de corte aumentará a medida que pulse teclas de las gamas que están por encima de Do4; cuando desplace el deslizador hacia abajo, la frecuencia de corte disminuirá. El cambio en si mismo será más pronunciado cuanto más desplace hacia arriba o hacia abajo el deslizador.



Diferentes Usos de Key Follow

Las diferentes maneras de utilizar Key Follow difieren según el objeto. Por ejemplo, si está utilizando un tone de tipo metal para hacer sonar un solo, desplace hacia abajo [KEY FOLLOW] por debajo de la posición central para redondear las notas más altas; si está haciendo sonar acompañamiento, desplace [KEY FOLLOW] hacia arriba, pero por debajo de la posición central, para hacer que el sonido sea más plano.

Cambiar el Volumen (AMP)

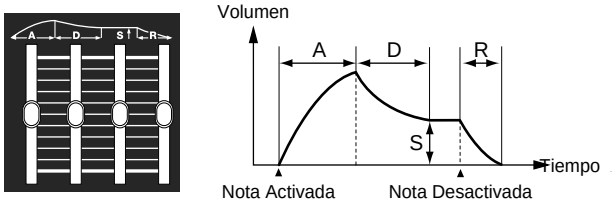


En la sección AMP (Amplificador) podrá cambiar el sonido modificando el volumen del sonido y el modo en que se emiten y se enmudecen los sonidos.

Cambiar el Volumen con el Transcurso del Tiempo (A D S R, ENV DEPTH)

[A D S R]

Ajusta el tiempo de ataque, el tiempo de caída, el nivel de sustain y el tiempo de desvanecimiento de la envolvente del amplificador. Los valores se incrementan cuanto más se desplazan hacia arriba los deslizadores.



A: Tiempo que pasa desde que se pulsa la tecla hasta que el volumen alcanza el nivel máximo (tiempo de ataque).

D: Tiempo que tarda el volumen en alcanzar el nivel de sustain (tiempo de caída).

S: Nivel en el que el volumen permanece a un nivel fijo (nivel de sustain).

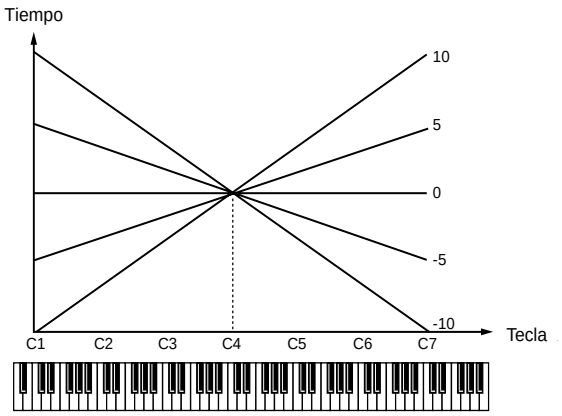
R: Tiempo que pasa desde que se suelta la tecla hasta que el volumen vuelve a cero (tiempo de desvanecimiento).

Aumentar y Disminuir la Cantidad de Cambio en el Volumen Según la Posición en el Teclado (TIME KEY FOLLOW)

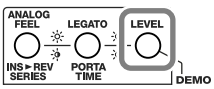
[TIME KEY FOLLOW]

Ajústelo para alterar, según la posición de la tecla que pulse, el tiempo que sigue al tiempo de caída de la envolvente del amplificador. Tomemos como referencia para la envolvente del amplificador la tecla Do4 (Do central). Si los valores son positivos (+), cuanto más por encima de Do4 esté la tecla pulsada, más corto será el tiempo, mientras que con valores negativos (-) se crean tiempos más largos. Cuanto mayor sea el valor del ajuste, mayor será la cantidad del cambio.

Pulse [TIME KEY FOLLOW] para que el indicador parpadee y, luego, pulse [VALUE ▼/▲] para ajustar el valor (de –10 a 10). Cuando haya terminado de realizar los ajustes, vuelva a pulsar [TIME KEY FOLLOW] o bien pulse [EXIT] para que el indicador de [TIME KEY FOLLOW] se apague.



Ajustar el Volumen para Cada Patch, Set de Percusión o Performance



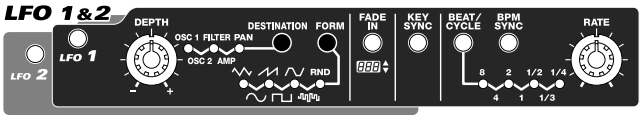
[LEVEL]

Ajusta el volumen para cada Patch, Set de Percusión o Performance. Pulse [LEVEL] y el indicador se iluminará. Luego, pulse [VALUE ▼/▲] para ajustar el valor (de 000 a 127). Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse [EXIT] y el indicador de [LEVEL] se apagará.

MEMO

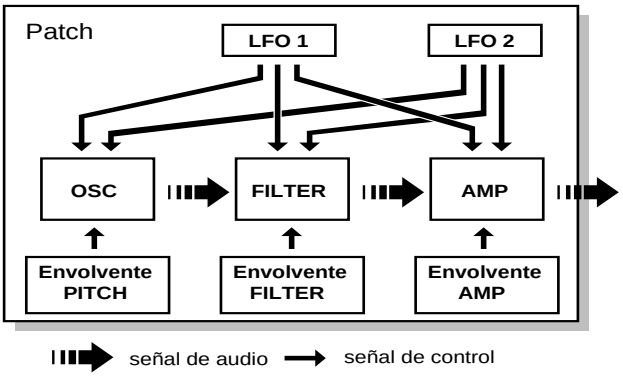
- En la edición de Tones de Percusión (p. 69) este procedimiento ajusta el volumen de cada instrumento de percusión individual del Set de Percusión.
- En el modo Part Assign (p. 71), los ajustes de volumen seleccionados en el modo Performance están disponibles y pueden guardarse en Performances individuales.

Modular el Sonido (LFO 1 & 2)



La sección LFO 1 & 2 (Oscilador 1 y 2 de Frecuencias Bajas) emite formas de onda que se utilizan para fines diferentes que las formas de onda de la sección de OSC 1 & 2. Las ondas de LFO 1 & 2 se utilizan para crear cambios cíclicos periódicos en la afinación, el brillo, el volumen y otros aspectos de los sonidos de las ondas de OSC 1 & 2.

Disposición del LFO y Funciones



Utilice LFO para crear cambios cíclicos (modulación) en un sonido. Hay dos LFO (LFO 1/2) que afectan a OSC 1/2 (afinación), FILTER, AMP (Volumen) y PAN. Cuando se aplica un LFO a la afinación de OSC 1/2 se produce un efecto de vibrato. Cuando se aplica un LFO al filtro de la frecuencia de corte (FILTER) se produce un efecto "wah". Cuando se aplica un LFO al volumen del amplificador (AMP) se produce un efecto de trémolo.

Activar y desactivar el LFO y Cambiar las Formas de Onda (LFO1, LFO2, FORM)

[LFO 1]/[LFO 2]

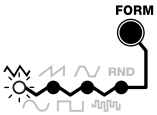
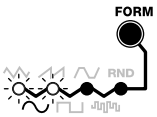
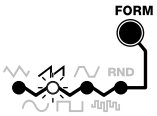
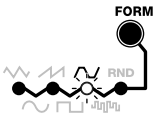
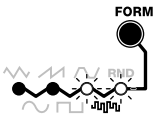
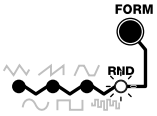
Activa y desactiva LFO 1/2. Pulse el botón; el LFO seleccionado está activado cuando su indicador está iluminado o parpadeando, y está desactivado cuando el indicador está apagado. Cuando tanto LFO 1 como LFO 2 estén activados, el oscilador cuyo indicador esté parpadeando será el que se esté editando. Para desactivar el oscilador que no se está editando, pulse el botón cuyo indicador está parpadeando.

HINT

- Si pulsa [LFO 1] y [LFO 2] simultáneamente los dos indicadores empezarán a parpadear y tanto LFO 1 como LFO 2 pasarán a ser objeto de la edición, lo que le permitirá realizar a la vez los mismos ajustes en los dos LFO.
- Si mantiene pulsado [LFO 1] o [LFO 2] junto con [EXIT] podrá barrer los ajustes que hay en ese momento de LFO 1 o LFO 2. Luego podrá rehacer los ajustes empezando desde el estado por defecto del LFO.

[FORM]

Selecciona la forma de onda de salida para el LFO. El sonido se modulará con la misma forma que la forma de onda seleccionada para el LFO.

Forma de Onda	Descripción
(Onda Delta) 	Selecciona la forma de onda de salida para el LFO. El sonido se modulará con la misma forma que la forma de onda seleccionada para el LFO.
(Onda Sinusoidal) 	El sonido se modulará continuamente. Resulta conveniente en situaciones donde, por ejemplo, quiera obtener un sonido más suave.
(Onda Diente de Sierra) 	Después de haber alcanzado la cresta de la onda, esta vuelve a la posición inicial, donde empieza a crecer otra vez. Si hace girar [DEPTH] hacia la izquierda (en el sentido inverso al de las agujas del reloj) cambia la fase de la forma de onda (una vez se ha alcanzado la parte más baja de la onda, esta vuelve a su posición inicial, donde empieza a descender otra vez).
(Onda Cuadrada)	El sonido se modulará como si este fuera cambiando entre dos posiciones diferentes.
(Onda Trapezoidal) 	El sonido se modulará como si este fuera cambiando entre dos posiciones diferentes. El sonido que se produce es relativamente más suave que el de la onda cuadrada.
(Onda Sample & Hold) 	El sonido se modulará como si este fuera cambiando aleatoriamente de posición.
RND (Onda Aleatoria) 	El sonido se modulará como si este fuera cambiando aleatoriamente de posición. El sonido que se produce es relativamente más suave que el de la onda de muestra y sustain.

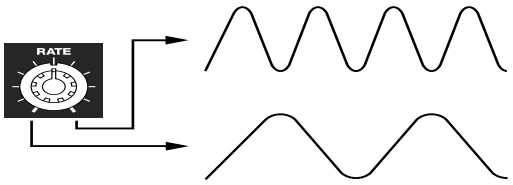
NOTE

Las formas de onda dibujadas en el panel del SH-32 son simples imágenes que se utilizan como referencia. Aunque las formas de onda reales que se emiten puedan parecerse a estas imágenes, la verdad es que no son idénticas.

Ajustar la Frecuencia de Modulación (RATE)

[RATE]

Ajusta la frecuencia de la modulación del LFO. A medida que el potenciómetro se hace girar hacia la derecha (en el sentido de las agujas del reloj) la modulación se vuelve más rápida.

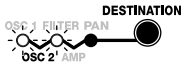
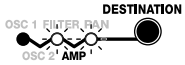


Puede sincronizar la frecuencia del LFO con el Arpegiador o con el tempo (reloj) de un aparato MIDI externo. Para una información más detallada, consulte “Sincronizar la Modulación con el Tempo de la Canción (BPM SYNC, BEAT / CYCLE)” (p. 61).

Ajustar la Profundidad de Modulación (DESTINATION, DEPTH)

[DESTINATION]

Selecciona la forma de onda para la que se va a ajustar la modulación con [DEPTH].

Destino	Descripción
OSC 1	Ajusta la profundidad de LFO aplicada a la afinación de OSC 1 provocando un efecto de vibrato
OSC 2 	Ajusta la profundidad de LFO aplicada a la afinación de OSC 2 provocando un efecto de vibrato
FILTER	Ajusta la profundidad de LFO aplicada al filtro (brillo) provocando un efecto “wah”.
AMP 	Ajusta la profundidad de LFO aplicada al amplificador provocando un efecto de trémolo.
PAN	Ajusta la profundidad de LFO aplicada a la panoramización provocando un efecto particular en el que la imagen del sonido se mueve cíclicamente.

[DEPTH]

Ajusta la cantidad de LFO que se aplica (profundidad de modulación). El efecto aumenta a medida que el potenciómetro se hace girar hacia la derecha del centro (en el sentido de las agujas del reloj). Si lo hace girar hacia la izquierda del centro (en el sentido contrario al de las agujas del reloj) cambia la dirección de la forma de onda. Situado en la posición central, el LFO no provoca ningún efecto sobre el sonido. Utilice [DESTINATION] para seleccionar la forma de onda a la que va a aplicar el LFO.

Sincronizar la Modulación con el Tempo de la Canción (BPM SYNC, BEAT/CYCLE)

[BPM SYNC]

Puede sincronizar el ciclo del LFO con el tempo especificado con [TAP (BPM)] (p. 74). Cuando pulse [BEAT SYNC] se iluminará el indicador y el SH-32 estará listo para la sincronización.

HINT

Cuando CLOCK (una función del Sistema) esté ajustado a "Mid" (MIDI) podrá sincronizar la modulación con el tempo de un aparato MIDI externo (p. 92).

NOTE

La sincronización del tempo del LFO sólo resulta efectiva para la frecuencia de modulación. No tiene ningún control sobre la fase (momento del inicio y del pico). Además, incluso cuando el LFO está sincronizado con el tempo, las BPM y el reloj MIDI internos funcionan independientemente. Aunque no siempre pueda mantenerse una sincronización perfecta cuando la sección del generador de sonido soporta grandes cargas, este hecho no indica, en ningún caso, un mal funcionamiento. Si es necesario, pulse [KEY SYNC] para activar esta función y, luego, retransmita el mensaje de Nota Activada con el ciclo apropiado.

[BEAT/CYCLE]

Cuando [BPM SYNC] está activado (el indicador está encendido), la sincronización de la modulación se ajusta en términos de número de tiempos de compás.

El indicador se va encendiendo o apagando cada vez que se pulsa el botón. Puede seleccionar uno de los siguientes ajustes: 8, 4, 2, 1, 1/2, 1/3, 1/4. Por ejemplo, cuando está seleccionado "4" la duración del ciclo del LFO es de cuatro tiempos de compás. De igual manera, cuando está seleccionado "1/4" el ciclo tiene una duración de una cuarta parte de un tiempo de compás (una semicorchea).

MEMO

El parpadeo del indicador de [BEAT/CYCLE] no tienen nada que ver con que la sincronización del tempo esté activada o no, sino que indica la frecuencia del ciclo de LFO seleccionada.

Otros Ajustes del LFO (FADE IN, KEY SYNC)

[FADE IN]

Ajusta el tiempo que tarda la oscilación del LFO en alcanzar el nivel máximo. Pulse [FADE IN] para que el indicador parpadee y, luego, pulse [VALUE ▼/▲] para ajustar el valor (de 000 a 127). Cuando haya terminado de realizar los ajustes, vuelva a pulsar [FADE IN] o bien pulse [EXIT] para que el indicador de [FADE IN] se apague.

[KEY SYNC]

Pulse [KEY SYNC] para que el indicador se ilumine cuando sincronice la colocación rítmica con la que pulsa las teclas y el inicio del ciclo del LFO.

HINT

Si [KEY SYNC] está desactivado mientras la función PWM está en uso, las cualidades sónicas de la porción de ataque no son constantes, pero en cambio se comporta como la PWM de un sintetizador analógico.

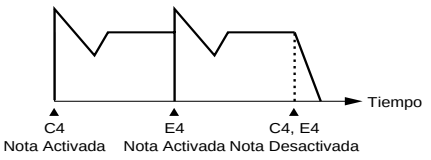
Otros Ajustes (ajustes que pueden guardarse en los Patches)

Ajustes para Utilizar al Hacer Sonar Sonidos Monofónicos (SOLO, LEGATO)

Estos ajustes son muy útiles para utilizar con el saxo, la flauta o con otros tones monofónicos, o en otras situaciones como, por ejemplo, cuando se hacen sonar solos utilizando un único sonido.

[SOLO]

Cada nota que suena cuando pulsa una tecla tiene mucha definición. Para activar la función Solo, pulse [SOLO] y el indicador se iluminará.

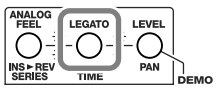


Cada nota dispone de ataque

HINT

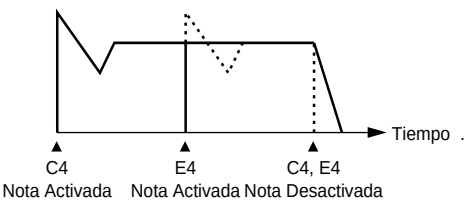
Si utiliza esta función combinada con el portamento (p. 62) se suavizará el sonido del Performance.

[LEGATO]



Utilícelo sólo cuando haga sonar legatos, en los que cada tecla se pulsa antes de soltar la anterior. Esta función le permite interpretar consiguiendo un sonido uniforme, sin cortes entre las notas.

Pulse [LEGATO] para que el indicador se ilumine y, luego, pulse [VALUE ▲] para que se muestre "On". La función Legato estará activada



Desaparecen los ataques y las notas suenan enlazadas .

Si pulsa [VALUE ▲] mientras la función Legato está activada, se muestra " trG " y el SH-32 cambia a un legato de tipo retrigger. Cuando se emplea "Legato On" (tal como se explica en la página anterior) se obtiene un efecto de legato suave. Sin embargo, las limitaciones del procesamiento interno del generador de sonido implican que haya veces en las que la afinación no cambie correctamente cuando salte a una gama de teclas que no sea adyacente a la gama en la que se encuentra en ese momento (por ejemplo, la afinación puede quedarse fuera de tesitura). En estos casos, si selecciona " trG " (tipo retrigger), aunque el legato pueda perder un poco de fluidez, podrá obtener un efecto de legato en el que la afinación cambie correctamente dentro de una gama de teclas más amplia.

Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse [EXIT] y el indicador de [LEGATO] se apagará.

NOTE

Cuanto utilice el glissando y otros efectos que crean un cambio continuo en la afinación mientras la función Legato está activada puede ser que la afinación no aumente más allá de un determinado punto fijo o que haya otras limitaciones en la gama dentro de la que la afinación puede cambiar.

Superponer Sonidos para Conseguir Sonidos Más Llenos (UNISON)

[UNISON]

Cuando la función Unison está activada, el sonido del Patch seleccionado en ese momento se divide en cuatro sonidos separados (osciladores), que entonces se superponen creando un sonido con más sustancia, más lleno. Para activar el efecto, pulse [UNISON] y el indicador se iluminará

NOTE

- Los Patches cambian automáticamente a una sola nota cuando se utiliza la función Unison. Cuando se activan a la vez las funciones Unison y Solo (p. 61), se ilumina el indicador de [SOLO].
- La función Unison no puede utilizarse en Patches en los que se usa la función Oscillator Sync (p. 55).

Aplicar la Función Portamento (PORTAMENTO, PORTA TIME)

[PORTAMENTO]

Portamento es un efecto que hace que la afinación cambie suavemente entre dos notas que suenan consecutivamente.
Para activar la función Portamento, pulse [PORTAMENTO] y el indicador se iluminará o parpadeará. Cuando el indicador está iluminado, el efecto se aplica de forma continua; cuando el indicador parpadea, el efecto sólo se aplica cuando hace sonar legatos (pulsar una tecla antes de haber soltado la tecla anterior).

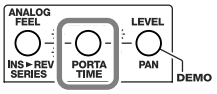
NOTE

Cuanto utilice el glissando y otros efectos que crean un cambio continuo en la afinación mientras la función Legato está activada puede ser que la afinación no aumente más allá de un determinado punto fijo o que haya otras limitaciones en la gama dentro de la que la afinación puede cambiar.

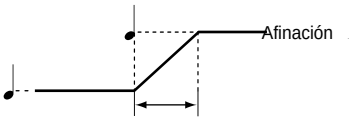
HINT

Si aplica la función Portamento mientras [SOLO] está activado se produce un efecto similar al del uso de la técnica de glissandos de violín.

[PORTA TIME]



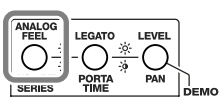
Cuando se utiliza el efecto de la función Portamento este ajuste especifica el intervalo de tiempo que va a durar el cambio de afinación. Cuanto mayor sea el ajuste más tardará el cambio de afinación hasta llegar a la nota siguiente.
Pulse [PORTA TIME] para que el indicador parpadee y, luego, pulse [VALUE ▼/▲] para ajustar el valor (de 000 a 127). Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse [EXIT] para que el indicador de [PORTA TIME] se apague.



Tiempo de Portamento

Aplicar Modulación de Tipo Analógica a la Afinación (ANALOG FEEL)

[ANALOG FEEL]

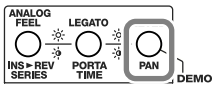


Crea un tipo de inestabilidad en el sonido como la de un sintetizador analógico.

Pulse [ANALOG FEEL] para que el indicador se ilumine y, luego, pulse [VALUE ▼/▲] para ajustar el valor (de 000 a 127). Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse [EXIT] para que el indicador de [ANALOG FEEL] se apague.

Cambiar la Panoramización Cuando se Utiliza la Salida Estéreo (PAN)

[PAN]



Ajusta la panoramización para el Patch o para el Tone de percusión. "L64" indica una panoramización totalmente a la izquierda, "cnt" indica que está centrada y "R63" indica una panoramización totalmente a la derecha.

Pulse [PAN] para que el indicador parpadee y, luego, pulse [VALUE ▼/▲] para ajustar el valor (L64-cnt-R63). Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse [EXIT] para que el indicador de [PAN] se apague.

MEMO

En el modo Part Assign (p. 71) puede ajustar la panoramización para las Partes seleccionadas en el modo Performance y, luego, guardar estos ajustes en cada Performance individual.

Ajustes de los Efectos

El SH-32 dispone de dos procesadores de efectos internos independientes que reciben el nombre de "Efectos de Inserción" y "Reverb / Delay". Utilizando estos efectos puede crear una gran variedad de sonidos diferentes.

Pulse [INS-FX] o [REV / DELAY] para activar, respectivamente, los Efectos de Inserción o Reverb / Delay (el indicador se ilumina). Vuelva a pulsar el botón para desactivar el efecto (el indicador se apaga).

Puede seleccionar uno de los 35 Efectos de inserción diferentes y uno de los diez tipos de Reverb / Delay. Para ajustar el tipo de efecto y, luego, realizar ajustes más detallados para la selección, haga girar el potenciómetro FX / SYSTEM hasta el nombre de un parámetro para recuperar ese parámetro y, luego, pulse [VALUE ▼/▲] para ajustar el valor (p. 65, p. 66).

Dispone de dos modos de conectar los dos procesadores de efectos: puede conectarlos en paralelo o en serie. Ajústelos pulsando [INS>REV SERIES] y, luego, [VALUE ▼/▲]. Cambie el tipo de conexión dependiendo del efecto que quiera obtener, así como del propósito que persiga con ese efecto.

Para una información más detallada sobre cómo utilizar los efectos, consulte "Capítulo 3. Aplicar Efectos al Sonido (INS-FX, REV / DELAY)" (p. 64).

NOTE

En el modo Patch puede realizar ajustes de efectos y guardarlos en Patches individuales. En los modos Performance y Part Assign los tipos de parámetros que pueden ajustarse y la disponibilidad o no de estos ajustes en estos modos son diferentes en el modo Patch. Para más instrucciones sobre cómo realizar ajustes en los modos Performance y Part Assign, consulte **"Aplicar Efectos en el Modo Performance"** (p. 66).

Guardar los Sonidos Que Ha Creado (WRITE)

Los sonidos con ajustes modificados son temporales; sus cambios se perderán tan pronto como apague la unidad o seleccione algún otro sonido. Si desea conservar un sonido después de haber cambiado sus ajustes, guarde el sonido en la memoria del usuario del SH-32.

MEMO

En la pantalla se muestra un punto cuando se cambian los ajustes de un Patch. El punto deja de mostrarse cuando se guardan los ajustes en el SH-32.

NOTE

Cualquier dato guardado en ese momento en el lugar en el que va a guardar los nuevos datos se sobrescribe y, por lo tanto, se pierde cuando se ejecuta el proceso de escritura. Sin embargo, puede recuperar los datos de los ajustes de fábrica llevando a cabo el procedimiento de Factory Reset (p. 94).

1. **Asegúrese de que el Patch que desea guardar está seleccionado.**
2. **Pulse [WRITE] para que el indicador se ilumine.**
   El número del Patch parpadea en la pantalla.
3. **Especifique el destino donde va a guardar el Patch siguiendo el mismo procedimiento que utilizó previamente para seleccionar el Patch (p. 23). Seleccione un Patch en los bancos del usuario (BANK A/B).**
4. **Vuelva a pulsar [WRITE]**
   El indicador parpadea y en la pantalla se muestra parpadeando el mensaje "Sur" (¿Está seguro?) a la espera de que confirme la operación de guardar.
5. **Vuelva a pulsar [WRITE] para ejecutar el guardado. Para cancelar la operación, pulse [EXIT].**

Escuchar un Patch de destino Donde Va a Guardar los Sonidos

Si tiene un teclado MIDI externo conectado al conector MIDI IN del SH-32, antes de guardar un Patch puede hacer sonar el Patch que hay en el destino donde va a guardar los sonidos para determinar si realmente quiere que ese Patch se sobrescriba o no. Esto le ofrece una mayor protección contra la sobrescritura accidental de cualquiera de sus Patches importantes.

NOTE

No puede utilizar los botones de entrada de notas del SH-32 para comprobar los sonidos.

1. **Siga el procedimiento del paso 3 de "Guardar los Sonidos Que Ha Creado (WRITE)" para seleccionar el destino donde va a guardar los sonidos.**
2. **Pulse [PREVIEW] y el indicador se iluminará.**
3. **Utilice el teclado MIDI externo para escuchar el Patch que hay en el lugar de destino y así podrá decidir si realmente quiere reemplazar ese Patch o no.**
4. **Después de confirmar el Patch, pulse [PREVIEW] y el indicador se apagará.**
5. **Pulse [WRITE] para llevar a cabo la operación de guardar.**

Capítulo 3. Aplicar Efectos al Sonido (INS-FX, REV/DELAY)

Sobre los Efectos Internos

El SH-32 incorpora dos unidades de efectos internos. Puede editar los ajustes de cada unidad de forma independiente.

Efectos de Inserción

Estos efectos se insertan directamente en el recorrido de la señal. Entre estos se encuentran los efectos de distorsión, ecualización, compresión y "auto wah", además de otros efectos. Actúa como una "caja negra" que cambia el propio sonido.

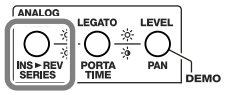
Reverb/Delay (Efectos en Bucle)

Este tipo de efectos coge la salida del recorrido de la señal y, luego, devuelve la señal ya procesada con el efecto al recorrido de la señal, donde se mezcla con la fuente del sonido. Puede seleccionar los efectos de reverb, delay, chorus y otros efectos que añaden reverberación o que ondulan el sonido.

Modos de Conectar los Efectos (INS>REV SERIES)

Puede realizar ajustes que determinen si los Efectos de Inserción y Reverb/Delay se conectan en serie o en paralelo en cada Patch, Set de Percusión o Performance.

1. Pulse [INS>REV SERIES] y el indicador parpadeará.



2. Pulse [VALUE ▼/▲] para realizar el ajuste.

Seleccione " SEr " (en serie) para conectar los efectos en serie o " PAr " (en paralelo) para conectarlos en paralelo

SEr

PAr

Cuando conecte los efectos en serie podrá añadir delay al sonido de distorsión. Además, cuando conecte los efectos en paralelo, podrá ajustar el nivel de la señal enviada hasta la reverb o el delay para cada Performance o Tone de Percusión individual de un Set de Percusión.

3. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse [EXIT] y el indicador de [INS>REV SERIES] se apagará.

4. Para guardar los ajustes, pulse [WRITE] y ejecute el procedimiento de escritura (p. 63, p. 70, p. 73).

NOTE

Si selecciona un Efecto de Inserción que internamente está configurado en mono, cuando lo ajuste a " SEr " (en serie) el ajuste de panoramización de la sección del generador de sonido y la panoramización del LFO no tendrán ningún efecto.

Utilizar los Efectos de Inserción (INS-FX)

En esta sección se explican los procedimientos que se utilizan cuando se trabaja con los Efectos de Inserción.

Activar y Desactivar los Efectos de Inserción

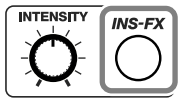
Puede ajustar si los Efectos de Inserción se van a utilizar (activados) o no (desactivados) para cada Patch, Set de Percusión o Performance. Ajústelos en OFF (desactivados) cuando desee escuchar el sonido sin procesar al crear un sonido o cuando desee utilizar procesadores de efectos externos en lugar de los efectos internos.

MEMO

En el modo Part Assign (p. 71) el procedimiento siguiente activa y desactiva cada Parte, y los Efectos de Inserción para las Partes seleccionadas se activan o desactivan. Además, puede activar y desactivar individualmente los Tones de Percusión (instrumentos de percusión) en la edición de Tones de Percusión (p. 69).

1. Pulse [INS-FX] para activar o desactivar los efectos.

El efecto está activado cuando el indicador está iluminado, y está desactivado cuando el indicador está apagado.



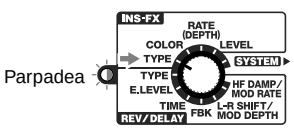
2. Para guardar los ajustes, pulse [WRITE] y lleve a cabo el procedimiento de escritura (p. 63, p. 70, p. 73).

Seleccionar el Tipo de Efectos de Inserción (TYPE)

El SH-32 dispone de 35 tipos diferentes de Efectos de Inserción internos. Puede seleccionar el tipo de efecto que desee para cada Patch o Set de Percusión individual.

1. Confirme que el SH-32 está en el modo Patch.

2. Haga girar el potenciómetro FX/SYSTEM hasta "TYPE" de la sección "INS-FX".



3. Pulse [VALUE ▼/▲] para seleccionar qué efectos quiere utilizar.

Para más detalles sobre los Efectos de Inserción, consulte "Parámetros de los Efectos de inserción" (p. 107).

4. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse [EXIT] para finalizar el proceso.

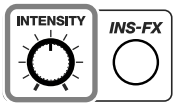
5. Para guardar los ajustes, pulse [WRITE] y lleve a cabo el procedimiento de escritura (p. 63, p. 70).

Ajustar los Efectos de Inserción

Puede ajustar varios parámetros en cada Patch o Set de Percusión para los Efectos de Inserción seleccionados con el tipo de efecto (TYPE).

Utilizar el Potenciómetro INTENSITY

Al potenciómetro [INTENSITY] de INS-FX está asignado el parámetro específico que se adapta mejor a ser ajustado con el potenciómetro. El parámetro asignado ya viene predeterminado para el tipo de efecto seleccionado



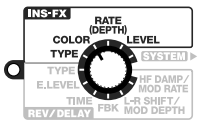
Haga girar [INTENSITY] mientras el indicador de [INS-FX] está iluminado para cambiar la cantidad de efecto que se va a aplicar.

Las funciones de los parámetros que pueden ajustarse difieren según el efecto seleccionado con el tipo de efecto (TYPE). Para más detalles, consulte **"Parámetros de los Efectos de Inserción"** (p. 107).

Después de haber ajustado el efecto con [INTENSITY], los ajustes del potenciómetro quedan guardados cuando se pulsa [WRITE] y se lleva a cabo el procedimiento de escritura.

Utilizar el Potenciómetro FX/SYSTEM y [VALUE ▼/▲]

1. **Confirme que el SH-32 está en el modo Patch.**
2. **Haga girar el potenciómetro FX/SYSTEM hasta el parámetro que va a ajustar; seleccione "COLOR", "RATE (DEPTH)" o "LEVEL".**



Las funciones de los parámetros que pueden ajustarse difieren según el efecto seleccionado con el tipo de efecto (TYPE). Para más detalles, consulte "Parámetros de los Efectos de Inserción" (p. 107).

3. **Pulse [VALUE ▼/▲] para seleccionar un valor.**

NOTE

Puede realizar ajustes para el parámetro seleccionado sólo cuando el indicador de la izquierda del potenciómetro FX/SYSTEM esté parpadeando.

4. **Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse [EXIT] para finalizar el proceso.**
5. **Para guardar los ajustes, pulse [WRITE] y lleve a cabo el procedimiento de escritura (p. 63, p. 70).**

Utilizar los Efectos de Reverb/Delay (REV/DELAY)

En esta sección se explican los procedimientos que se utilizan cuando se trabaja con Reverb/Delay.

Activar y Desactivar los Efectos de Reverb/Delay

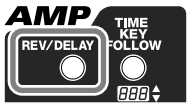
Puede ajustar si los efectos de Reverb/Delay se van a utilizar (activados) o no (desactivados) para cada Patch, Set de Percusión o Performance. Ajústelos en OFF (desactivados) cuando al crear un sonido desee escuchar el sonido sin procesar o cuando desee utilizar procesadores de efectos externos en lugar de los efectos internos.

MEMO

En el modo Part Assign (p. 71) el procedimiento siguiente activa y desactiva cada Parte, y los efectos de Reverb/Delay para las Partes seleccionadas se activan o desactivan. Además, puede activar y desactivar individualmente los Tones de Percusión (instrumentos de percusión) en la edición de Tones de Percusión (p. 69).

1. **Pulse [REV/DELAY] para activar o desactivar el efecto.**

El efecto está activado cuando el indicador está iluminado, y está desactivado cuando el indicador está apagado.

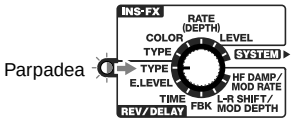


2. **Para guardar los ajustes, pulse [WRITE] y lleve a cabo el procedimiento de escritura (p. 63, p. 70, p. 73).**

Seleccionar el Tipo de Reverb/Delay (TYPE)

El SH-32 dispone de 10 tipos diferentes de efectos internos de Reverb/Delay. Puede seleccionar el tipo de efecto que desee para cada Patch o Set de Percusión individual.

1. **Confirme que el SH-32 está en el modo Patch.**
2. **Haga girar el potenciómetro FX/SYSTEM hasta "TYPE" de la sección "REV/DELAY".**



3. **Pulse [VALUE ▼/▲] para seleccionar qué efectos quiere utilizar.**

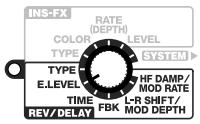
Para más detalles sobre los efectos de Reverb/Delay, consulte **"Parámetros de Reverb/Delay"** (p. 113).

4. **Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse [EXIT] para finalizar el proceso.**
5. **Para guardar los ajustes, pulse [WRITE] y efectúe el procedimiento de escritura (p. 63, p. 70).**

Ajustar los Efectos de Reverb/Delay

Puede ajustar varios parámetros en cada Patch o Set de Percusión para el efecto de Reverb/Delay seleccionado con el tipo de efecto (TYPE).

1. **Confirme que el SH-32 está en el modo Patch.**
2. **Haga girar el potenciómetro FX/SYSTEM para seleccionar el parámetro de "REV/DELAY" que va a ajustar.**



Parámetros Que Se Pueden Ajustar

E. LEVEL (Nivel del efecto)

Ajusta el nivel de la señal enviada al efecto de Reverb/Delay.

MEMO

Si utiliza la función Preview (p. 21) mientras ajusta los efectos para los Sets de Percusión podrá ajustar el nivel del efecto individualmente para cada Tone de Percusión seleccionado (instrumento de percusión).

TIME (Tiempo de Reverb/Delay)

Ajusta la duración del sonido de reverberación cuando se selecciona un efecto de reverb con el ajuste del tipo de efecto (TYPE).

Cuando se selecciona un efecto de delay este parámetro ajusta el tiempo desde que suena el sonido original hasta que se produce el sonido de delay.

Cuando se selecciona un efecto de chorus este parámetro ajusta el tiempo desde que suena el sonido original hasta que se produce el sonido del chorus.

FBK (Regeneración)

Cuando se selecciona un efecto de delay con el ajuste de tipo de efecto (TYPE) este parámetro ajusta el volumen en el que el sonido de delay vuelve a entrar (volumen de regeneración). Cuanto más alto sea el valor, más repeticiones se producen.

L-R SHIFT/MOD DEPTH (Desplazamiento Derecha/Izquierda/Profundidad de Modulación)

Cuando se selecciona Stereo Delay con el ajuste de tipo de efecto (TYPE) este parámetro ajusta el tiempo desde que suena el sonido original hasta que se produce el sonido de delay en los canales derecho e izquierdo (Izquierda: de –50 a 0 milésimas; Derecha: de 0 a 50 milésimas). Esto le permitirá desplazar los tiempos de delay derecho e izquierdo, uno respecto al otro. Cuando está ajustado a 0 milésimas no existe diferencia alguna entre los lados derecho e izquierdo.

Este parámetro también ajusta la profundidad del efecto de modulación o la modulación del sonido de chorus cuando se selecciona Modulation Delay o Stereo Chorus.

HF DAMP/MOD RATE (Damper de Frecuencias Altas HF/Frecuencia de Modulación)

Ajusta la frecuencia de corte para las frecuencias altas del sonido de regeneración de delay cuando se selecciona Modulation Delay con el ajuste de tipo de efecto (TYPE). Cuando no quiera cortar las frecuencias altas, ajústelo a "byp".

También ajusta el ciclo para el efecto de modulación sólo cuando se selecciona Modulation Delay o Stereo Chorus (unidades: Hz).

3. **Pulse [VALUE ▼/▲] para ajustar el valor.**

NOTE

Sólo puede realizar ajustes para el parámetro seleccionado cuando el indicador de la izquierda del potenciómetro FX/SYSTEM esté parpadeando.

4. **Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse [EXIT] para finalizar el proceso.**
5. **Para guardar los ajustes, pulse [WRITE] y lleve a cabo el procedimiento de escritura (p. 63, p. 70).**

Aplicar Efectos en el Modo Performance

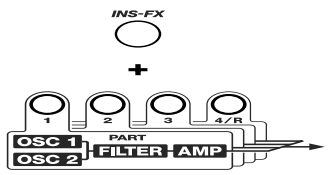
A diferencia del modo Patch, en el que cada Patch o Set de Percusión incluye sus propios parámetros de efectos, el modo Performance utiliza los ajustes de efectos para los Patches y los Sets de Percusión que están asignados a las Partes especificadas en cada Performance.

Seleccionar los Ajustes de Efectos Utilizados en un Performance (Fuente de Efectos)

Para los ajustes de efectos de un Performance puede seleccionar uno de los ajustes de efectos de los Patches o de los Sets de Percusión asignados a cada Parte. Estos ajustes de efectos que seleccione aquí se conocen con el nombre de fuente de efectos.

Cuando Seleccione Ajustes de Efectos de Inserción

Mientras mantiene pulsado [INS-FX], pulse el botón para la Parte a la que está asignada el Patch o Set de Percusión con los ajustes de efectos que quiere utilizar

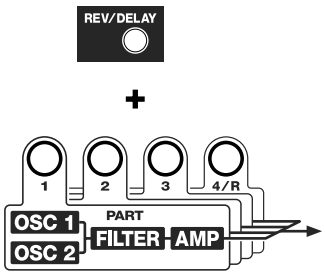


MEMO

Las Partes cuyos ajustes de efectos se utilizan se indican a través de los botones de Part, cuyos indicadores se iluminan cuando se pulsa [INS-FX].

Cuando Seleccione Ajustes de Reverb/Delay

Mientras mantiene pulsado [REV-DELAY], pulse el botón para la Parte a la que está asignada el Patch o Set de Percusión con los ajustes de efectos que quiere utilizar.



MEMO

Las Partes cuyos ajustes de efectos se utilizan se indican a través de los botones de Part, cuyos indicadores se iluminan cuando se pulsa [REV / DELAY].

Sobre los Ajustes de Efectos en el Modo Performance

Cuando se Utiliza el Modo Performance Normal

El modo Performance Normal se refiere al modo en el que se encuentra el SH-32 después de que se pulse [PATCH / PERFORM] y el indicador se ilumine.

En este modo puede realizar ajustes de efectos como en el modo Patch. Cualquier cambio que realice en los diversos parámetros de efectos provocará cambios en los ajustes para el Patch o el Set de Percusión asignado a la Parte que se ha designado como fuente de efectos. Así pues, los cambios en los ajustes no se guardan dentro de los Performances, sino que se guardan como ajustes para el Patch o el Set de Percusión que funciona como fuente de efectos.

Para guardar los ajustes, pulse [WRITE] y lleve a cabo el procedimiento de escritura (p. 73).

Para más información sobre cómo ajustar los efectos y los parámetros, consulte **"Utilizar los Efectos de Inserción (INS-FX)" (p. 64) y "Utilizar los Efectos de Reverb/Delay (REV/DELAY)"** (p. 65).

Cuando se Utiliza el Modo Part Assign

El modo Part Assign se refiere al modo en el que se encuentra el SH-32 después de pulsar [EXIT] mientras se mantiene pulsado [PATCH / PERFORM], lo que provoca que los indicadores de los dos botones parpadeen

Llegado a este punto puede ajustar el parámetro "E.LEVEL" (Nivel del Efecto) de "REV / DELAY" sólo cuando los Efectos de Inserción y Reverb / Delay estén conectados en paralelo (p. 64). No puede ajustar otros parámetros que no sean "E.LEVEL".

E.LEVEL (Nivel del Efecto)

Ajusta el nivel de la señal enviada al efecto de Reverb / Delay de la Parte seleccionada en ese momento.

Haga girar el potenciómetro FX / SYSTEM hasta "E.LEVEL" en la sección "REV / DELAY" y, luego, pulse [VALUE ▼/▲] para ajustar el valor (de 000 a 127).

Para guardar los ajustes después de cambiar E.LEVEL (nivel del efecto), pulse [WRITE] y lleve a cabo el procedimiento de escritura para Performances (p. 73).

Ajustar el Nivel de Reverb/Delay en el Modo Performance

● Nivel General de Efecto Compartido por Todas las Partes

1. **Mientras se encuentra en el modo Performance normal, gire el potenciómetro FX/SYSTEM hasta "E.LEVEL" en "REV/DELAY".**
2. **Pulse [VALUE ▼/▲] para ajustar el valor (000-127) y, luego, pulse [EXIT] para volver al modo original.**
3. **Cuando sea necesario guarde los cambios utilizando el procedimiento de escritura.**
   El ajuste se guarda en el Patch que se utiliza como fuente de efectos.

● Nivel de Envío de Efectos para Cada Parte

1. **Mientras se encuentra en el modo Part Assign, haga girar el potenciómetro FX/SYSTEM hasta "E.LEVEL" en la sección "REV/DELAY".**
2. **Pulse [VALUE ▼/▲] para ajustar el valor (000-127) y, luego, pulse [EXIT] para volver al modo original.**
3. **Cuando sea necesario guarde los cambios utilizando el procedimiento de escritura.**
   Las cuatro Partes se guardan juntas en el Performance.
   The four Parts are saved together to the Performance.

Capítulo 4. Hacer Sonar los Sets de Percusión

Seleccionar Sets de Percusión y Hacer Sonar los Instrumentos de Percusión

El SH-32 dispone de cuatro Sets de Percusión diferentes que están guardados internamente. Estos se dividen en dos “Sets de Percusión del Usuario” y dos “Sets de Percusión de Preset”.

1. **Pulse [PATCH/PERFORM] y el indicador se apagará.**
   El SH-32 cambia al modo Patch.
2. **Pulse [BANK].**
   Los indicadores de [1/A] a [4/D] y de [8/R] parpadean.
3. **Pulse [8/R].**
   Se selecciona el banco de Sets de Percusión y los indicadores de [1/A] a [4/D] parpadean.
4. **Pulse uno de los botones de [1/A] a [4/D] para seleccionar un Set de Percusión.**
   [1/A] r1U (Set de Percusión del Usuario)
   [2/B] r2U (Set de Percusión del Usuario)
   [3/C] r3P (Set de Percusión de Preset)
   [4/D] r4P (Set de Percusión de Preset)

MEMO

Los Sets de Percusión del Usuario programados de fábrica contienen datos diferentes de los que contienen los Sets de Percusión de Preset.

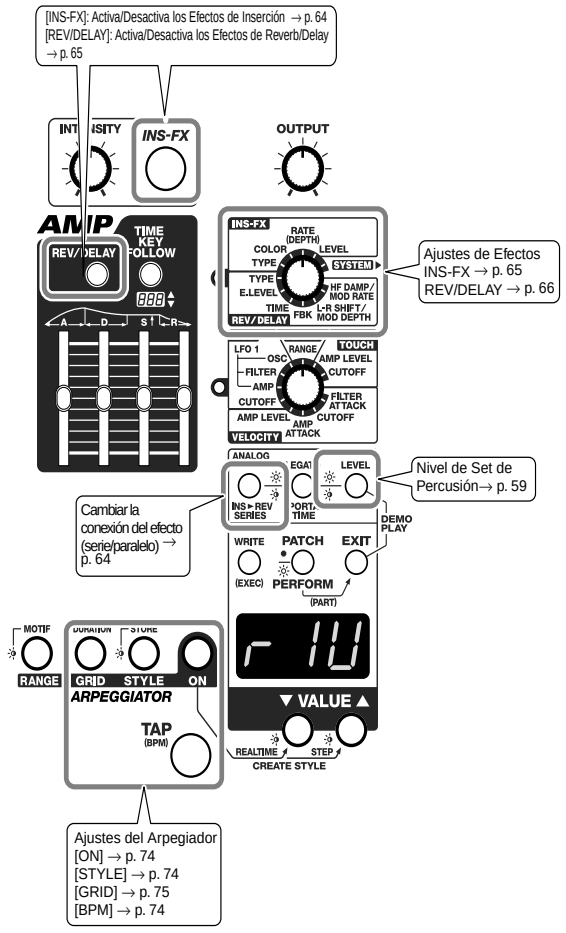
5. **Utilice el teclado MIDI conectado al conector MIDI IN o utilice la función (de entrada de notas) Preview para hacer sonar los sonidos de los instrumentos de percusión.**
   Si hace sonar los sonidos con un teclado MIDI externo, asegúrese de hacer coincidir los canales MIDI (p. 84).

Editar un Set de Percusión

Realizar Ajustes para Todo el Set de Percusión

A continuación le explicamos cómo realizar los ajustes comunes que se aplican a todos los instrumentos de percusión del Set de Percusión.

1. **Seleccione el Set de Percusión que contiene los ajustes que desea cambiar.**
2. **Confirme que la función Preview está desactivada (el indicador de [PREVIEW] está apagado).**
3. **Puede ajustar los parámetros que se muestran en el dibujo siguiente. Para realizar los ajustes, utilice los potenciómetros y los botones que se indican para cada parámetro. Además, algunos parámetros incluyen valores que se ajustan pulsando [VALUE ▼/▲].**



Para una información más detallada sobre cada uno de los parámetros, lea las explicaciones que hay en las páginas de referencia de cada uno de los parámetros.

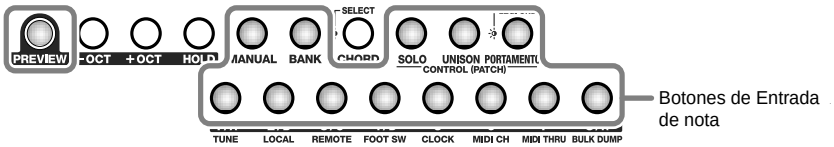
4. **Para guardar los ajustes, pulse [WRITE] y lleve a cabo el procedimiento de escritura (p. 70).**

Realizar Ajustes para Cada Tone de Percusión (Instrumento de Percusión)

A continuación le explicamos cómo puede realizar los ajustes individuales para cada uno de los instrumentos de percusión del Set de Percusión. Estos ajustes pueden realizarse en los modos Patch, Performance o Part Assign.

1. Seleccione el Set de Percusión cuyos ajustes quiere cambiar.

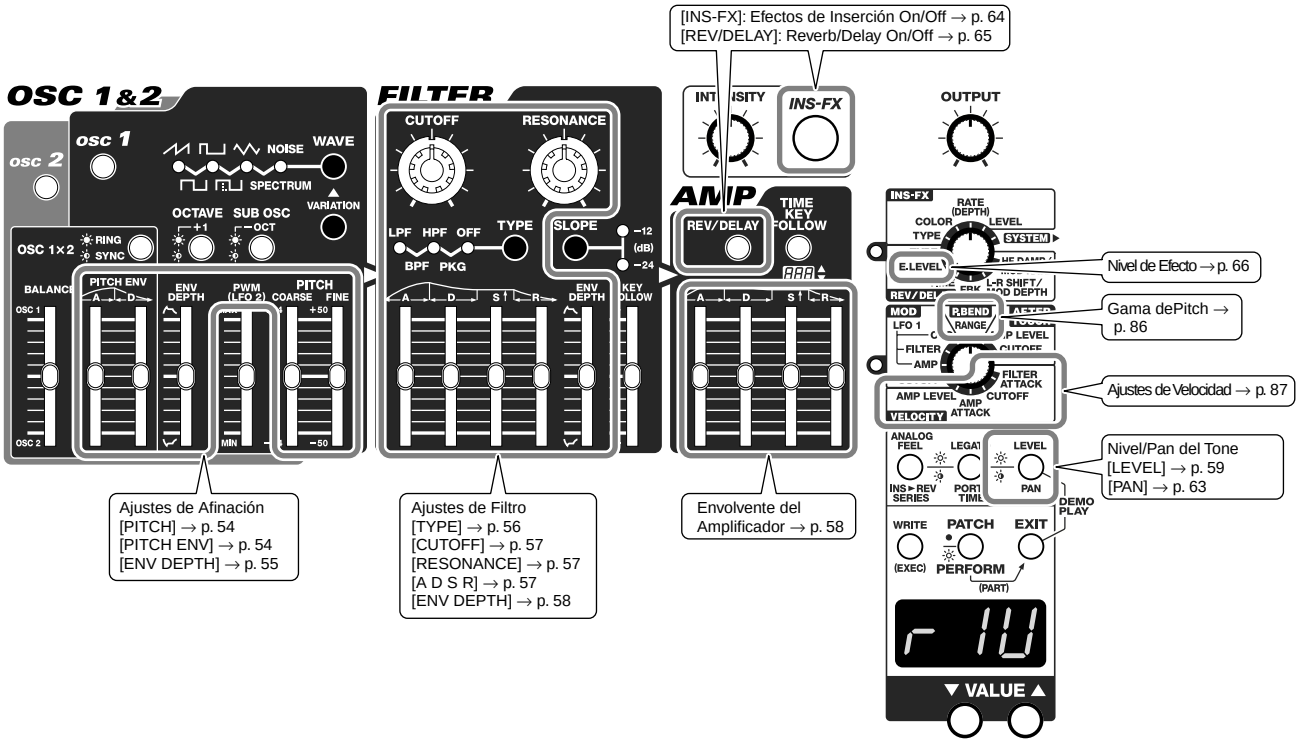
2. Pulse [PREVIEW] para activar la función Preview.



3. Pulse los botones de entrada de notas para seleccionar el instrumento de percusión para el que quiere realizar los ajustes.

El indicador del botón que ha pulsado parpadea indicando el instrumento de percusión que se ha seleccionado.

4. Puede ajustar los parámetros que se muestran en el siguiente dibujo. Para realizar los ajustes, utilice los potenciómetros y los botones que se indican para cada parámetro. Además, algunos parámetros incluyen valores que se ajustan pulsando [VALUE ▼/▲].



☞ Para una información más detallada sobre cada uno de los parámetros, lea las explicaciones que hay en las páginas de referencia de cada uno de los parámetros.

Para guardar los ajustes, pulse [WRITE] y lleve a cabo el procedimiento de escritura (p. 70).

NOTE

- Si quiere ajustar el nivel de la señal enviada a Reverb / Delay (REV / DELAY-E.LEVEL) de forma diferente para cada Tone de percusión, asegúrese de ajustar el tipo de conexión de los efectos (INS>REV SERIES) a " PAr " (paralelo) (p. 64).
- No puede utilizar los potenciómetros del panel para cambiar las asignaciones del número de tecla de los Tones de Percusión. También puede realizar ajustes de la envolvente del filtro y del amplificador (A, D, S, R) en los Tones de percusión. Sin embargo, cuando se alcanza el nivel de sustain ajustado con [S] la envolvente inmediatamente se desvanece sin mantenerse en ese nivel.

Guardar los Ajustes Que Ha Cambiado (WRITE)

Los cambios en los ajustes son temporales y se pierden cuando se apaga la unidad o cuando se selecciona otro tone. Para conservar los ajustes que ha modificado, guárdelos en la Memoria del Usuario del SH-32.

MEMO

En la pantalla se muestra un punto cuando se cambian los ajustes de un Set de Percusión. El punto deja de mostrarse cuando se guardan los ajustes en el SH-32.

NOTE

Cualquier dato guardado en ese momento en el lugar en el que va a guardar los nuevos datos se sobreescribe y, por lo tanto, se pierde cuando se ejecuta el proceso de escritura. Sin embargo, puede recuperar los datos de los ajustes de fábrica llevando a cabo el procedimiento de Factory Reset (p. 94).

1. **Asegúrese de que el Set de Percusión desea guardar está seleccionado.**
2. **Pulse [WRITE] para que el indicador se ilumine.**
   El número del Set de Percusión parpadea en la pantalla.
3. **Especifique el destino donde va a guardar el Set de Percusión siguiendo el mismo procedimiento que utilizó previamente para seleccionar el Set de Percusión (p. 68). Seleccione un Set de Percusión del Usuario (r1U, r2U)**
4. **Pulse otra vez [WRITE].**
   El indicador parpadea y en la pantalla se muestra parpadeando el mensaje " Sur " (¿Está seguro?) a la espera de que confirme la operación de guardar.
5. **Vuelva a pulsar [WRITE] para ejecutar el guardado. Para cancelar la operación, pulse [EXIT].**

Capítulo 5. Uso el Modo Performance

Seleccionar un Performance y Hacer Sonar el Patch para Cada Parte

El SH-32 dispone de 64 Performances diferentes que están guardadas internamente. Están todas guardadas en los Performances del Usuario; no hay Performances de Preset (sólo de lectura).

1. **Pulse [PATCH/PERFORM] y el indicador se iluminará.**
   El SH-32 cambia al modo Performance.
2. **Pulse [BANK].**
   Los indicadores de [1/A] a [8/R] parpadean.
3. **Pulse uno de los botones de [1/A] a [8/R] para seleccionar un banco (del 1 al 8).**
   Los indicadores de [1/A] a [8/R] parpadean.
4. **Vuelva a pulsar uno de los botones de [1/A] a [8/R] para seleccionar un número de Performance.**
   1-1 - 8-8 (Performances del Usuario)
5. **Utilice el teclado MIDI conectado al conector MIDI IN o utilice la función (de entrada de notas) Preview para hacer sonar los sonidos.**
   Si hace sonar los sonidos con un teclado MIDI externo, ajústelo al canal MIDI de la Parte que quiere hacer sonar (p. 84) o active el Interruptor del Teclado Remoto (REMOTE) (p. 90).
   Si utiliza la función Preview sonarán los sonidos de los Patches de las Partes seleccionadas con los botones de Part.

Seleccionar el Patch para Cada Parte (Modo Part Assign)

Seleccione los Patches que están asignados a cada Parte de un Performance. El número del Patch asignado a cada Parte puede guardarse como un parámetro del Performance.

1. **Confirme que el SH-32 está en el modo Performance.**
2. **Mientras mantiene pulsado [PATCH/PERFORM], pulse [EXIT].**
   El indicador de ambos botones parpadea y el SH-32 cambia al modo Part Assign.
3. **Pulse uno de los botones de [1] a [4/R] (botones de Part) para seleccionar la Parte a la que va a asignar el Patch.**
4. **Seleccione el Patch siguiendo el mismo procedimiento que utilizó para seleccionar el Patch en el modo Patch (p. 23).**

MEMO

También puede asignar un Set de Percusión a la Parte 4/R.

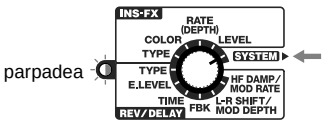
5. **Pulse [EXIT] para volver al modo Performance.**
6. **Para guardar los ajustes, pulse [WRITE] y lleve a cabo el procedimiento de escritura (p. 73).**

Hacer un Sonar Sonido en Más de Una Parte (Multitimbre)

Cuando componga canciones o ejecute datos, puede asignar el Patch que utilice en cada Parte a las Partes del Performance, que luego se ajustan a canales MIDI diferentes. Este tipo de generador de sonido, en el que cada Parte se ejecuta independientemente de las otras, se llama generador de sonido multitímbrico.

En la siguiente sección le explicamos cómo utilizar el SH-32 como **generador de sonido multitímbrico**.

1. **Confirme que el SH-32 está en el modo Performance.**
2. **Asigne un Patch a cada Parte (vea las secciones anteriores).**
3. **A continuación, ajuste el canal MIDI para cada Parte. Haga girar el potenciómetro FX/SYSTEM hasta "SYSTEM".**



4. **Pulse [6 (MIDI CH)] para que parpadee el indicador.**
5. **Pulse uno de los botones de [1] a [4/R] (botones de Part) para seleccionar la Parte cuyo canal MIDI quiere ajustar. El indicador del botón se iluminará.**
6. **Pulse [VALUE ▼/▲] para seleccionar el número de canal MIDI (1-16). Ajuste cada Parte a un canal MIDI diferente.**
7. **Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse [EXIT].**
8. **Para guardar los ajustes, pulse [WRITE] y lleve a cabo el procedimiento de escritura (p. 73).**
9. **Ahora ya puede conectar un secuenciador externo o un aparato similar al SH-32 y componer canciones y reproducir datos de canción para ejecuciones conjuntas.**

MEMO

En el Paso 5, si pulsa un botón de Part cuyo indicador ya está iluminado, se iluminarán simultáneamente los indicadores de los cuatro botones de Part. Llegado a este punto, puede pulsar [VALUE ▼/▲] para ajustar el canal MIDI que va a utilizar para recibir el mensaje de Cambio de Programa que cambiará el Performance (Canal de Control de Performances: 1-16, OFF). Cuando haya realizado este ajuste, este se guarda automáticamente como un único ajuste que se aplica a todo el sistema (p. 85).

NOTE

Cuando utilice el SH-32 como un generador de sonido multitímbrico, desactive el Interruptor del Teclado Remoto (REMOTE) (p. 90).

Superponer Patches para Conseguir un Sonido Más Lleno (Función Part Stack)

Si pulsa más de un botón de Part al mismo tiempo en el modo Performance, los indicadores de los botones se iluminarán y podrá asignar todos los Patches a aquellas Partes que suenan simultáneamente. A esta función se le llama **función Part Stack**. Utiliza esta prestación para obtener sonidos más complejos y llenos de forma fácil y sencilla.

MEMO

La función Part Stack del SH-32 (pulsar simultáneamente varios botones de Part) le permite hacer que todas estas **Partes actúen como si estuvieran todas ajustadas al mismo canal MIDI**. A pesar de que cada una de las Partes utilizada con esta función esté ajustada individualmente a un canal, los mensajes se reciben sólo a través del canal MIDI de la Parte que tiene el número de Parte más bajo.

1. **Confirme que el SH-32 está en el modo Performance.**
2. **Asigne los Patches que quiere que suenen a sus respectivas Partes (p. 71).**
3. **Pulse simultáneamente los botones para las Partes (de [1] a [4/R]) que quiere que suenen juntas.**

· Puede utilizar un máximo de cuatro Partes con la función Part Stack.

- No es necesario que las Partes sean adyacentes; por ejemplo, puede utilizar las Partes 1 y 3.
- No puede ajustar al mismo tiempo dos grupos de Partes que utilicen la función Part Stack.
- Puede guardar el estado de la función Part Stack junto con los ajustes de Performance utilizando el procedimiento de escritura.
- Para salir de la función Part Stack, pulse dos veces cualquiera de los botones de las Partes utilizadas en la función Part Stack.

MEMO

Los indicadores de los botones de las Partes implicadas en la función Part Stack se iluminan / parpadean al mismo tiempo. Si en este momento sólo el indicador de uno de los botones (una Parte) parpadea significa que esa parte se está editando con los potenciómetros del panel. Cuando se pulsa otro botón implicado en la función Part Stack, el indicador de ese botón parpadea y esa Parte pasa a ser la que se está editando. No puede editar más de una Parte a la vez.

- ·Si cualquiera de las Partes implicadas en la función Part Stack está incluida dentro de las Partes que utiliza el Arpegiador (p. 80) o la función Chord Memory (p. 82), entonces la función pertinente actúa sobre todas las Partes implicadas en la función Part Stack.

Editar un Performance

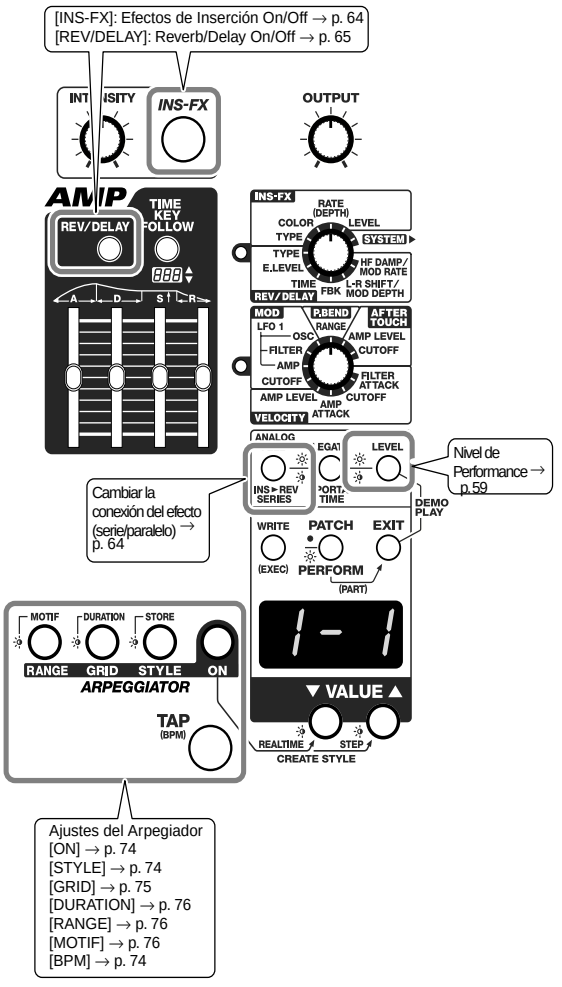
Puede cambiar los ajustes para el Patch o el Set de Percusión asignado a cada Parte incluso en el modo Performance. Puede guardar los cambios en los ajustes para cada Patch o Set de Percusión.

Sin embargo, los parámetros que se describen en la sección siguiente, **"Ajustes Que Afectan a Todo el Performance"**, se ajustan para el propio Performance y pueden guardarse en cada Performance.

Ajustes Que Afectan a Todo el Performance

A continuación le explicamos cómo realizar los ajustes comunes que se aplican a todas las Partes del Performance.

1. **Seleccione el Performance que contiene los ajustes que desea cambiar.**
2. **Puede ajustar los parámetros que se muestran en el dibujo siguiente. Para realizar los ajustes, utilice los botones que se indican para cada parámetro. Además, algunos parámetros incluyen valores que se ajustan pulsando [VALUE ▼/▲]**



Para una información más detallada sobre cada uno de los parámetros, lea las explicaciones que hay en las páginas de referencia de cada uno de los parámetros.

3. **Para guardar los ajustes, pulse [WRITE] y lleve a cabo el procedimiento de escritura (p. 73).**

Realizar Ajustes para Cada Patch o Set de Percusión en las Partes

A continuación le explicamos cómo puede realizar los ajustes individuales para cada uno de los Patches y Sets de Percusión de las Partes del Performance.

1. **Seleccione el Performance que contiene los ajustes que desea cambiar.**
2. **Pulse uno de los botones de [1] a [4/R] (botones de Part) para seleccionar la Parte a la que está asignada el Patch o el Set de Percusión que contiene los ajustes que quiere cambiar.**
3. **El procedimiento para realizar los ajustes es el mismo que utilizó en el modo Patch. Cuando vaya a realizar los ajustes, consulte "Capítulo 2. Crear Sus Propios Sonidos" (p. 52).**
4. **Para guardar los ajustes, pulse [WRITE] y lleve a cabo el procedimiento de escritura (p. 73).**

Otros Ajustes Relativos al Performance

Para más información sobre los siguientes procedimientos y ajustes en el modo Performance, consulte las páginas que se listan a continuación.

- Utilizar los Efectos → (p. 66)
- Utilizar el Arpegiador → (p. 80)
- Utilizar la Función Chord Memory → (p. 82)

Asegurar el Número de Osciladores en Cada Parte (Reserva de Osciladores)

Cuando el número de sonidos que suenan excede el límite máximo del SH-32 de 32 osciladores, se da prioridad a los otros sonidos y los sonidos de los osciladores que están sonando en ese momento se suprimen empezando por el sonido menos reciente. Siguiendo este orden se van suprimiendo los sonidos de los osciladores a medida que se van añadiendo más sonidos. Para evitar que los sonidos de las Partes que están sonando en el modo Performance se corten debido a los sonidos que se están suprimiendo, puede ajustar el número mínimo de osciladores que quiere que se mantengan para cada una de las Partes. Por ejemplo, cuando la Reserva de Osciladores para la Parte 1 está ajustada a "10", aunque los 32 osciladores se estén utilizando, diez osciladores quedarán reservados para que los utilice la Parte 1.

1. **Confirme que el SH-32 está en el modo Performance.**
2. **Mantenga pulsado [PATCH/PERFORM] y pulse [EXIT].**
   Los indicadores de ambos botones parpadean y el SH-32 cambia al modo Part Assign.
3. **Pulse uno de los botones de [1] a [4/R] (botones de Part) para seleccionar la Parte cuyo ajuste para la Reserva de Osciladores quiere realizar.**
4. **Pulse [OSC 1] y el indicador parpadeará.**
5. **Pulse [VALUE ▼/▲] para ajustar el número de osciladores (0-32) que quiere reservar para aquella Parte.**

NOTE

No puede realizar ajustes que, sumados al final para todas las Partes, excedan el límite máximo de 32 osciladores reservados.

6. **Pulse [EXIT] para volver al modo Performance.**
7. **Para guardar los ajustes, pulse [WRITE] y lleve a cabo el procedimiento de escritura.**

Guardar los Ajustes Que Ha Cambiado (WRITE)

Los cambios en los ajustes son temporales y se pierden cuando se apaga la unidad o cuando se selecciona otro tone. Para conservar los ajustes que ha modificado, guárdelos en la Memoria del Usuario del SH-32.

MEMO

En la pantalla se muestra un punto cuando se cambian los ajustes de un Performance. El punto deja de mostrarse cuando se guardan los ajustes en el SH-32.

NOTE

Cualquier dato guardado en ese momento en el lugar en el que va a guardar los nuevos datos se sobreescribe y, por lo tanto, se pierde cuando se ejecuta el proceso de escritura. Sin embargo, puede recuperar los datos de los ajustes de fábrica llevando a cabo el procedimiento de Factory Reset (p. 94).

1. **Asegúrese de que el Performance desea guardar está seleccionado.**
2. **Pulse [WRITE] para que el indicador se ilumine.**
   El número del Performance parpadea en la pantalla.
3. **Especifique el destino donde va a guardar el Performance siguiendo el mismo procedimiento que utilizó previamente para seleccionar el Performance (p. 71).**
4. **Vuelva a pulsar [WRITE].**
   Los indicadores de [WRITE] y de [PATCH PERFORM] parpadean. Si cambia los ajustes del Patch asignado a la Parte 1 una vez que se haya mostrado parpadeando en pantalla "Pt1" (Parte 1), se mostrará en pantalla parpadeando el número de Patch. Si los ajustes para el Patch de la Parte 1 no se cambian, en la pantalla se mostrará **"- - -"** parpadeando.
5. **Si se cambian los ajustes del Patch tendrá que especificar un Patch como destino para guardar los datos. Si no quiere guardar los ajustes del Patch, pulse el botón para la Parte que se va a guardar y el indicador del botón se iluminará.**
6. **Repita los Pasos 4 y 5 para realizar el mismo procedimiento para las Partes de la 2 a la 4.**
7. **Cuando haya terminado con el procedimiento para la Parte 4, en la pantalla se mostrará parpadeando el mensaje " Sur "(¿Está seguro?) a la espera de que confirme la operación de guardar.**
8. **Vuelva a pulsar [WRITE] para ejecutar el guardado. Para cancelar la operación, pulse [EXIT].**

Capítulo 6. Utilizar el Arpegiador (ARPEGGIATOR)

Sobre el Arpegiador

La función Arpegiador del SH-32 le permite ejecutar arpegios (acordes en los que las notas suenan individual y sucesivamente) con tan solo tocar acordes. No sólo puede utilizar los **Estilos de Arpegio** ajustados de fábrica, que determinan cómo va a sonar el arpegio, sino que también puede reescribir Estilos con total libertad y disfrutar ejecutando sus propios arpegios. También puede hacer sonar patrones de percusión cuando haya seleccionado un Set de Percusión. Y además, en el modo Performance puede ejecutar conjuntamente estos arpegios y los patrones de percusión.

Hacer Sonar Arpegios

Activar y Desactivar el Arpegiador

Puede guardar los ajustes de activar / desactivar el Arpegiador de forma individual para cada Patch, Set de Percusión o Performance.

1. Pulse [ON] en la sección ARPEGGIATOR y el indicador del botón se iluminará.

Cuando se activa el Arpegiador puede ejecutar arpegios utilizando un teclado MIDI conectado al conector MIDI IN o utilizando la función Preview (de entrada de notas).

NOTE

Si no hay nada grabado en el Estilo de Arpegio seleccionado en ese momento, no sonará ningún sonido.

2. Para desactivar el Arpegiador, vuelva a pulsar [ON] y el indicador del botón se apagará.

3. Para guardar los ajustes, pulse [WRITE] y lleve a cabo el procedimiento de escritura (p. 63, p. 70, p. 73).

- Cuando la función de Sistema FOOT SW (Interruptor de Pie) está ajustada a " ArP " se puede utilizar el interruptor de pie conectado al jack FOOT SWITCH para activar y desactivar el Arpegiador (p. 91).
- Si mantiene funcionando la función Preview podrá hacer que los arpegios sigan sonando sin tener que mantener pulsados los botones de entrada de notas del SH-32 (p. 21).

Utilizar en Combinación con la Función Chord Memory

Cuando interprete con el Arpegiador también puede utilizarlo junto con la función Chord Memory (p. 81). Primero, guarde en la memoria Formas de Acordes complejas y, luego, recupérelas cuando el Arpegiador esté activado. Podrá crear fácilmente sonidos de arpegio complejos con tan sólo pulsar una sola tecla (o un botón de entrada de notas).

Determinar el Tempo de los Performances de Arpegio

El tempo del Arpegiador se ajusta de la forma siguiente. Puede guardar los ajustes del tempo del Arpegiador de forma individual en cada Patch, Set de Percusión o Performance.

1. Pulse [TAP (BPM)] y el indicador del botón se iluminará.

El valor actual del tempo se muestra en la pantalla.

2. Pulse [VALUE ▼/▲] para ajustar el valor del tempo (20-250) o ajuste el valor pulsando [TAP (BPM)] varias veces con el mismo ritmo (Tap Tempo).

HINT

Si mantiene pulsado [EXIT] y pulsa [VALUE ▼/▲] podrá ajustar el valor del tempo más allá del primer decimal.

3. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse [EXIT] y el indicador de [TAP (BPM)] se apagará.

4. Para guardar los ajustes, pulse [WRITE] y lleve a cabo el procedimiento de escritura (p. 63, p. 70, p. 73).

HINT

Puede sincronizar el tempo de la ejecución de arpegio con el tempo de un aparato MIDI externo. Para más detalles, consulte "Sincronizar el Arpegiador y el LFO con un Aparato MIDI Externo" (p. 88).

Seleccionar Estilos para los Performances de Arpegio (STYLE)

El procedimiento siguiente sirve para seleccionar el Estilo de ejecución básico del arpegio. Puede guardar los números de Estilo seleccionados de forma separada en cada Patch, Set de Percusión o Performance.

1. Pulse [STYLE] y el indicador del botón se iluminará.

El número de Estilo de arpegio se muestra en la pantalla.

2. Pulse [VALUE ▼/▲] para seleccionar un número de Estilo (11.a-88.a).

También puede seleccionar números de Estilo directamente pulsando [BANK] y uno de los botones de [1 / A] a [8 / R] y, luego, volviendo a pulsar uno de estos botones de [1 / A] a [8 / R].

Para más información sobre los Estilos de Arpegio ya programados en el SH-32, consulte "Lista de Estilos de Arpegio" (p. 102).

3. Cuando haya terminado de seleccionar un Estilo, pulse [EXIT] y el indicador de [STYLE] se apagará.

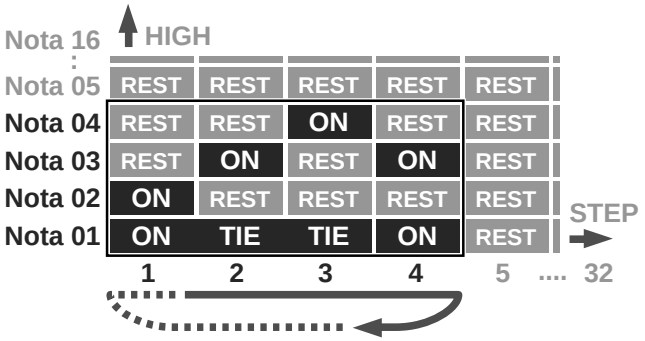
4. Para guardar los ajustes, pulse [WRITE] y lleve a cabo el procedimiento de escritura (p. 63, p. 70, p. 73).

HINT

Cuando la función del Sistema FOOT SW (Interruptor de pie) está ajustada a “ 2UP ” también puede utilizar el interruptor de pie conectado al jack FOOT SWITCH para cambiar los números de Estilo de Arpegio (p. 91).

Sobre los Estilos de Arpegio

Un Estilo de Arpegio es una serie de datos para los patrones de arpegio y estilos de acordes básicos grabados en forma de cuadrícula que tiene como máximo 32 pasos x 16 notas.



Cada casilla contiene uno de los siguientes tipos de datos.

- · ON: Nota Activada (con datos de Velocidad)
- · TIE: Ligadura (dobla el valor de la nota anterior)
- · REST: Silencio (no suena ningún sonido)

La información sobre las teclas que se pulsan y la secuencia en que se pulsan queda asignada a la “tecla más grave pulsada durante la entrada de datos”.

Un Estilo de Arpegio no es una parte de ningún Patch o Performance, sino que se trata de datos independientes. Puede guardar hasta 64 Estilos de Arpegio. Los números que se utilizan para recuperar estos Estilos de Arpegio se guardan como parámetros en Patches y Performances. Así pues, puede utilizar al mismo tiempo un único Estilo de Arpegio en diferentes Patches y Performances.

Relación Entre los Estilos de Arpegio y los Estilos de Percusión

Cuando selecciona un Set de Percusión en el modo Patch, el Arpegiador cambia automáticamente a las entradas o ejecuciones de Estilos de Percusión.

Cuando hay un Set de Percusión asignado a la Parte 4/R en el modo Performance, puede hacer que el patrón de ritmo suene junto con el arpegio. Además, si se crea un Estilo cuando la Parte 4/R está seleccionada con los botones de Part, lo que se crea automáticamente es un Estilo de Percusión.

Sobre los Estilos de Percusión

Un Estilo de Percusión son datos que graban la acción del Arpegiador (que crea un Estilo de Percusión) mientras se aplica al Set de Percusión.

Aunque los datos se organizan del mismo modo que en los Estilos de Arpegio, **se diferencian de los arpegios normales en que son siempre las notas especificadas durante la entrada las que suenan**. No cambian según las teclas que se pulsen durante la ejecución, y suenan siguiendo un patrón de ritmo fijo, ajustado, sin tener en cuenta la afinación de las teclas que se pulsan.

Un Estilo de Percusión no es una parte de ningún Set de Percusión o Performance, sino que se trata de datos independientes. Puede guardar hasta 64 Estilos de Percusión. Los números que se utilizan para recuperar estos Estilos de Percusión se guardan como parámetros en Sets de Percusión y Performances. Así pues, puede utilizar al mismo tiempo un único Estilo de Percusión en diferentes Sets de Percusión y Performances.

Cambiar el Tiempo de Compás y el Shuffle (GRID)

El procedimiento siguiente sirve para ajustar la división de notas y la resolución particular en una “única cuadrícula” utilizada al crearse el arpegio en un Estilo de Arpegio. También ajusta qué cantidad de sincopación de “shuffle” se va a aplicar (ninguna / débil / fuerte) a la cuadrícula (tipo de cuadrícula).

1. **Pulse [GRID] y el indicador del botón se iluminará.**

2. **Pulse [VALUE ▼/▲] para seleccionar uno de los siguientes tipos de cuadrícula.**

   04_: Negra (una casilla de la cuadrícula = un tiempo)

   08_: Corchea (dos casillas de la cuadrícula = un tiempo)

   08L: Corchea con shuffle suave (dos casillas de la cuadrícula = un tiempo con un shuffle suave)

   08H: Corchea con shuffle fuerte (dos casillas de la cuadrícula = un tiempo con un shuffle fuerte)

   08t: Tresillo de corcheas (tres casillas de la cuadrícula = un tiempo)

   16_: Semicorchea (cuatro casillas de la cuadrícula = un tiempo)

   16L: Semicorchea con shuffle suave (cuatro casillas de la cuadrícula = un tiempo con un shuffle suave)

   16H: Semicorchea con shuffle fuerte (cuatro casillas de la cuadrícula = un tiempo con un shuffle fuerte)

   16t: Tresillo de semicorcheas (seis casillas de la cuadrícula = un tiempo)

3. **Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse [EXIT] y el indicador del botón se apagará.**

Aplicar Staccato y Tenuto (DURATION)

Este ajuste (DURATION) determina si los sonidos van a sonar staccato (cortados) o tenuto (suena su duración completa).

NOTE

Este ajuste no tiene ningún efecto con los Estilos de Percusión.

1. **Pulse [GRID] y el indicador del botón se iluminará.**

2. **Pulse [VALUE ▼/▲] para ajustar la duración.**

   Valores del ajuste: 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 120, FUL, Ft1, Ft2.

   Por ejemplo, cuando está ajustado a "30" la duración de la nota en una cuadrícula (o cuando una serie de cuadrículas están conectadas con ligaduras, en la cuadrícula final) es el 30% de la duración total de la nota ajustada en el tipo de cuadrícula.

   Ful (Llena): Incluso si la cuadrícula vinculada no está conectada con una ligadura, la misma nota continúa sonando hasta el punto en el que se especifica el siguiente sonido nuevo.

   Ft1 (Filtro 1): Al igual que con los arpegios normales, las diversas combinaciones de números de nota suenan según las teclas que se pulsan durante la ejecución; estas, entonces, son sustituidas con los controles relativos a la frecuencia de corte del filtro. Los patrones del filtro que se activan y se desactivan cambian según cómo se pulsan las teclas.

   Ft2 (Filtro 2): Se reproducen los números de nota que sonaban originalmente cuando se creó el Estilo de Arpegio, sin tenerse en cuenta las teclas que se pulsan durante la ejecución; estas son entonces los controles relativos a la frecuencia de corte del filtro. Esto produce un patrón fijo en el que los cambios ocurren por pasos, de forma similar a un modulador por pasos.

   Con "Ft1" (Filtro 1) y "Ft2" (Filtro 2) el número de nota que designa el sonido que va a producir el Arpegiador se reemplaza con los controles relativos a la frecuencia de corte del filtro. Esto proporciona un efecto de filtro que cambia el sonido a una escala que progresa según el ritmo.

Cambiar la Gama del Arpegio (RANGE)

Añade un efecto que cada vez desplaza los arpegios un ciclo. Este desplazamiento se mide en unidades de octavas (gama de octavas). Puede ajustar la gama de desplazamiento hacia arriba o hacia abajo (hasta tres octavas por arriba y tres por abajo).

NOTE

Este ajuste no tiene ningún efecto con los Estilos de Percusión.

1. **Pulse [RANGE] y el indicador del botón se iluminará.**

2. **Pulse [VALUE ▼/▲] para ajustar la gama de octavas.**

   Valores del ajuste: -3 -0- 3

Seleccionar Variaciones Ascendentes/Descendentes (Diferentes Maneras de Hacer Sonar los Sonidos) (MOTIF)

Este ajuste sirve para seleccionar el método que se utiliza para hacer sonar los sonidos (motivo) cuando hay un número mayor de notas que el programado para el Estilo de Arpegio.

MEMO

Cuando el número de notas que se hacen sonar es menor que el número de notas del Estilo, la tecla pulsada que tiene una afinación mayor es la que suena por defecto.

NOTE

Este ajuste no tiene ningún efecto con los Estilos de Percusión.

1. **Pulse [RANGE] y el indicador del botón se iluminará.**

2. **Pulse [VALUE ▼/▲] para seleccionar uno de los siguientes motivos.**

   UP.L: Cada vez suena sólo la nota más baja que se ha tocado, y las notas suenan en orden empezando por la nota más baja.

   UP.H: Cada vez suenan la nota más baja y la más alta que se han tocado, y las notas suenan en orden empezando por la nota más baja.

   UP._: Las notas suenan en orden empezando por la nota más baja. No hay ningún tipo de nota específica que suene cada vez.

   dn.L: Cada vez suena sólo la nota más baja que se ha tocado, y las notas suenan en orden empezando por la nota más alta.

   dn.H: Cada vez suenan la nota más baja y la más alta que se han tocado, y las notas suenan en orden empezando por la nota más alta.

   dn._: Las notas suenan en orden empezando por la nota más alta. No hay ningún tipo de nota específica que suene cada vez.

   Ud.L: Cada vez suena sólo la nota más baja que se ha tocado, y las notas del arpegio suenan en orden empezando por la nota más baja y luego vuelven a sonar en sentido inverso.

   Ud.H: Cada vez suenan la nota más baja y la más alta que se han tocado, y las notas suenan en orden empezando por la nota más baja y luego vuelven a sonar en sentido inverso.

   Ud._: Las notas suenan en orden empezando por la nota más baja y luego vuelven a sonar en sentido inverso. No hay ningún tipo de nota específica que suene cada vez.

   rn.L: Mientras que cada vez suena sólo la nota más baja que se ha tocado, las notas del arpegio suenan en orden aleatorio.

   <Ejemplo>

   Acción de un Estilo empezando por la nota más baja, "1-2-3-3" cuando se interpretan las notas "**Do**-Re-Mi-Fa-**Sol**".

   Cuando el motivo seleccionado es "UP.L":

   Do-Re-Mi-Do → **Do**-Mi-Fa-Mi → **Do**-Fa-Sol-Fa (→ se repite)

   Cuando el motivo seleccionado es "UP._":

   Do-Re-Mi-Do → Re-Mi-Fa-Mi → Mi-Fa-Sol-Fa (→ se repite)

   Cuando el motivo seleccionado es "Ud.H":

   Do-Re-**Sol**-Do →**Do**-Mi-**Sol**-Mi → **Do**-Fa-**Sol**-Fa → **Do**-Mi-**Sol**-Mi (→ se repite)

Crear Sus Propios Estilos

No sólo puede utilizar los **Estilos de Arpegio y Estilos de Percusión** internos del SH-32 que determinan cómo suenan los arpegios, sino que también puede crear los suyos propios. De este modo podrá disfrutar ejecutando sus propios arpegios.

- De fábrica, el SH-32 dispone de 64 Estilos de Arpegio y 64 Estilos de Percusión ya programados; puede reescribir todos estos Estilos con total libertad. Sin embargo, tenga en cuenta que, como estos Estilos se utilizan en los Patches de Preset y en los Performances del Usuario ajustados de fábrica, también cambiarán los sonidos de los Patches de Preset y de los Performances del Usuario ajustados de fábrica en los que se active el Arpegiador. Si lleva a cabo el procedimiento de Factory Reset (p. 94) podrá hacer que el SH-32 vuelva a sonar exactamente igual que el primer día, ya que recuperará los ajustes de fábrica.
- Si cambia a alguna otra función o procedimiento o lleva a cabo el procedimiento de escritura antes de guardar un Estilo de Arpegio o un Estilo de Percusión que haya creado, ese nuevo Estilo que ha creado se perderá. Si quiere conservar el Estilo, asegúrese primero de guardarlo.

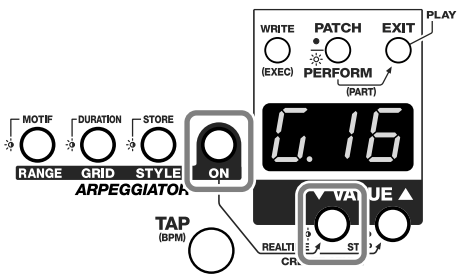
Crear Estilos Haciendo Sonar las Notas Tal Como Van a Ser Interpretadas (REALTIME)

Si sigue este procedimiento podrá crear estilos de una forma similar a cómo se utiliza la función de Grabación en Tiempo Real de un secuenciador. Graba la ejecución tal como suena utilizando los botones de entrada de notas o un teclado MIDI externo.

1. **Ajuste el tipo de cuadrícula (GRID: p. 75), la duración (DURATION: p. 76), y el tempo (BPM: p. 74) para el Estilo de Arpegio que va a crear.**

2. **Mantenga pulsado [ON] de la sección ARPEGGIATOR y pulse [VALUE ▼ (REALTIME).**

El indicador de [ON] se ilumina mientras que el de [WRITE] y [VALUE ▼] parpadean, indicando que el SH-32 se encuentra en el modo de espera de Entrada en Tiempo Real. Además, se activa la función Preview (de entrada de notas).



3. **En la pantalla se muestra "G.**" (** indica el número de cuadrículas). Pulse [VALUE ▼/▲] para especificar la duración del Estilo en términos de número de cuadrículas (1-32).**

   Así se completan las preparaciones para la Entrada en Tiempo Real.

4. **Pulse [WRITE (EXEC)].**

   El indicador de [WRITE (EXEC)] pasa de estar parpadeando a estar iluminado de forma constante, suena el sonido de guía del metrónomo y se muestra una cuenta atrás "-3, -2, -1, 0". Una vez que ha finalizado la cuenta atrás, el SH-32 ya está preparado para la Entrada en Tiempo Real. Pulse los botones de entrada de nota del SH-32 o interprete en un teclado MIDI externo siguiendo la progresión "G.01, G.02, G.03..." que se muestra en la pantalla.

- El acento del metrónomo suena una vez cada tiempo de compás, y un sonido de clic diferente suena con el intervalo más corto que puede grabarse en el Estilo. No puede grabar a intervalos más cortos que los indicados por el sonido del clic.
- Dentro de un Estilo puede utilizar un máximo de dieciséis notas (especificando la afinación del sonido). Las afinaciones no siguen grabándose una vez que ha introducido la nota número diecisiete y tampoco cualquier otra nota que tenga una afinación nueva. En este caso, sin embargo, la cuadrícula continúa, pero tenga en cuenta que los datos quedan en blanco.
- Con la Entrada en Tiempo Real, se repite la grabación para la duración de la cuadrícula ajustada en el Paso 3 (cuando está ajustada a "G.08", sería, por ejemplo, de "G.01" a "G.08"). Puede superponer más entradas de nuevas notas con cada nuevo paso. Sin embargo, cuando superpone entradas en la misma cuadrícula, las notas que ya se han introducido en esa cuadrícula se sobreescriben y quedan borradas.

5. **Cuando haya terminado de grabar con la Entrada en Tiempo Real, pulse [EXIT].**

   El sonido de guía del metrónomo se detiene y el SH-32 vuelve al modo original.

6. **Confirme que el Arpegiador está activado (el indicador de [ON] está iluminado) y pulse los botones de entrada de notas del SH-32 o utilice un teclado MIDI externo para comprobar los resultados de la Entrada en Tiempo Real.**

NOTE

No puede editar parcialmente los Estilos. Si comete un error, reintroduzca las notas del Estilo.

7. **Si es necesario rehaga el ajuste para el tipo de cuadrícula (GRID: p. 75), la duración (DURATION: p. 76), la gama de octavas (RANGE: p. 76), el motivo (MOTIF: p. 76) y el tempo (BPM: p. 74).**

8. **Si queda satisfecho con los resultados de la Entrada en Tiempo Real, guarde el Estilo que ha creado (p. 79). Además, si también quiere guardar los parámetros que ha cambiado en un paso anterior, lleve a cabo el procedimiento de escritura para el Patch o el Performance.**

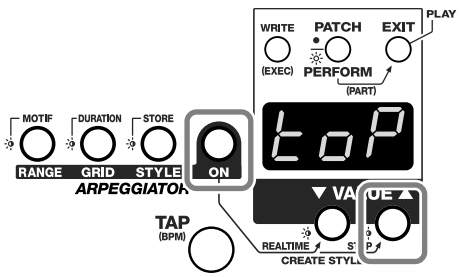
Puede crear Estilos de Percusión utilizando el mismo procedimiento descrito aquí arriba si selecciona un Set de Percusión en el modo Patch, o si selecciona una Parte (4/R) a la que se le ha asignado un Set de Percusión en el modo Performance.

Crear Estilos Haciendo Sonar Un Sonido Cada Vez (STEP)

Si sigue este procedimiento podrá crear estilos de una forma similar a cómo se utiliza la función de Grabación por Pasos de un secuenciador. Las notas y los silencios se graban uno a uno.

1. **Mantenga pulsado [ON] de la sección ARPEGGIATOR y pulse [VALUE ▲ (STEP).**

   El indicador de [ON] se ilumina mientras que el de [VALUE ▲] parpadea y en la pantalla se muestra "toP", indicando que el SH-32 se encuentra en el modo de espera de Entrada por Pasos. Además, se activa automáticamente la función Preview (de entrada de notas).



2. **Pulse los botones de entrada de notas del SH-32 o interprete en un teclado MIDI externo para introducir la primera nota.**

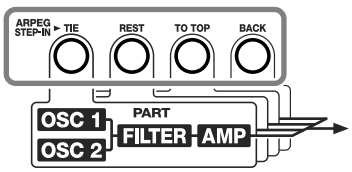
   En la pantalla se muestra "G.02". La primera nota se introduce en la primera cuadrícula y ya puede introducir una nota en la siguiente cuadrícula.

- Dentro de un Estilo puede utilizar un máximo de dieciséis notas (especificando la afinación del sonido). Las afinaciones no siguen grabándose una vez que ha introducido la nota número diecisiete y tampoco cualquier otra nota que tenga una afinación nueva. En este caso, sin embargo, la cuadrícula continúa, pero tenga en cuenta que los datos quedan en blanco.
- Tenga en cuenta que si introduce una nueva nota antes de soltar el botón de entrada de notas o la tecla del teclado para la nota que se está introduciendo en ese momento, ambas notas se introducirán juntas como un acorde en la misma cuadrícula.

MEMO

Cuando introduzca las notas con un teclado MIDI externo también quedará grabada la fuerza con la que pulsa las teclas (velocidad) y esto se reflejará en el nivel y en la fuerza relativa de las notas expresadas en los arpegios.

3. **En la Entrada por Pasos puede utilizar los botones siguientes para introducir ligaduras y silencios y para borrar la entrada inmediatamente anterior.**



[TIE] (Botón 1 de la sección Part): Se introduce una ligadura en la cuadrícula y la nota introducida inmediatamente antes queda conectada a través de la ligadura.

[REST] (Botón 2 de la sección Part): Se introduce un silencio en la cuadrícula.

[TO TOP] (Botón 3 de la sección Part): Determina la duración del Estilo cuando se superponen entradas de forma repetida. Cuando se pulsa [TO TOP] la última cuadrícula en la que se han introducido datos se convierte en el paso final del Estilo y el Estilo vuelve a la cuadrícula inicial, que se convierte en la siguiente cuadrícula en la que se introducen los datos. Después de esto, cuando introduzca los datos en el segundo y posteriores ciclos, el Estilo volverá automáticamente a la cuadrícula inicial cuando se alcance el final del Estilo que determinó durante el primer ciclo. Puede continuar repitiendo entradas hasta que pulse [EXIT].

MEMO

Si sigue introduciendo datos sin pulsar [TO TOP] el Estilo vuelve a la cuadrícula inicial una vez que se ha alcanzado el límite (32 cuadrículas).

[BACK] (Botón 4 de la sección Part): Suprime la última nota introducida y vuelve a la cuadrícula inmediatamente anterior a la cuadrícula de entrada actual. No puede retroceder más de una nota.

4. **Cuando haya terminado de grabar con la Entrada por Pasos, pulse [EXIT].**
5. **Confirme que el Arpegiador está activado (el indicador de [ON] está iluminado) y pulse los botones de entrada de notas del SH-32 o utilice un teclado MIDI externo para comprobar los resultados de la Entrada por Pasos.**

NOTE

No puede editar parcialmente los Estilos. Si comete un error, reintroduzca las notas del Estilo.

6. **Si es necesario rehaga el ajuste para el tipo de cuadrícula (GRID: p. 75), la duración (DURATION: p. 76), la gama de octavas (RANGE: p. 76), el motivo (MOTIF: p. 76) y el tempo (BPM: p. 74).**
7. **Si queda satisfecho con los resultados de la Entrada por Pasos, guarde el Estilo que ha creado (p. 79). Además, si también quiere guardar los ajustes de parámetros que ha cambiado en un paso anterior, lleve a cabo el procedimiento de escritura para el Patch o el Performance.**

Puede crear Estilos de Percusión utilizando el mismo procedimiento descrito aquí arriba si selecciona un Set de Percusión en el modo Patch, o si selecciona una Parte (4/R) a la que se le ha asignado un Set de Percusión en el modo Performance..

Crear Estilos Utilizando un Secuenciador Externo

Si utiliza un secuenciador externo podrá crear Arpegios y Estilos de Percusión en forma de datos de secuencia y, luego, cargarlos en el SH-32 para crear Estilos.

Para cargar los datos necesitará sincronizar el SH-32 con el tempo del secuenciador que realiza la transmisión y, luego, llevar a cabo la Entrada en Tiempo Real.

1. Utilice un cable MIDI para conectar el conector MIDI IN del SH-32 con el conector MIDI OUT del secuenciador externo.

2. Ajuste el secuenciador externo para que transmita sus mensajes de reloj MIDI (es la unidad maestra).

☞ Para más instrucciones sobre cómo ajustar el secuenciador externo, consulte el manual que viene con su secuenciador.

3. Grabe los datos de secuencia en los que se basa el Estilo desde el secuenciador hasta los Compases 1 y 2. En el Estilo se expresan tres aspectos de las notas: "afinación" "duración" y "velocidad".

- Aunque introduzca los datos de secuencia demasiado rápido, recuerde que el SH-32 no puede reproducir datos con una duración más corta que la propia cuadrícula. Por ejemplo, si crea datos de secuencia que no incluyen ningún shuffle u otra forma de expresión similar, podrá añadírselo luego ajustando el tipo de cuadrícula (GRID) en el SH-32.
- No cree datos de secuencia que sean más largos que el límite correspondiente para la duración de los Estilos de Arpegiador (32 cuadrículas).

4. Al inicio de los datos de secuencia completados inserte un compás en blanco de cuatro tiempos de compás para que coincida con la cuenta atrás del Arpegiador.

5. Ajuste el ajuste CLOCK de las funciones de Sistema del SH-32 a " mid " (MIDI) (p. 92).

Puede sincronizar el SH-32 con el tempo del secuenciador externo (unidad dependiente).

6. Ajuste el tipo de cuadrícula (GRID) para que corresponda con la división de notas del Estilo. Por ejemplo, si utiliza corcheas, ajústelo a "08_" (p. 75).

7. Mantenga pulsado [ON] de la sección ARPEGGIATOR y pulse [VALUE ▼] para poner el SH-32 en el modo de espera de Entrada en Tiempo Real.

La duración del Estilo (cuadrícula final en el Estilo actual) se indica, por ejemplo, con "G.16"; pulse [VALUE ▼/▲] para cambiar este ajuste de modo que se corresponda con la duración de los datos de secuencia preparados con el secuenciador.

8. Pulse [WRITE (EXEC)].

9. Reproduzca los datos del secuenciador desde el principio.

Después de la cuenta atrás el SH-32 pasa a la Entrada en Tiempo Real. Una vez que se ha completado la introducción del número de compases especificado y se detiene la reproducción del secuenciador (o se pulsa [EXIT]), el sonido de guía del metrónomo se detiene y el SH-32 abandona la Entrada en Tiempo Real.

10. Ajuste el ajuste CLOCK de las funciones de Sistema del SH-32 a " int " (Interno) (p. 92).

11. Confirme que el Arpegiador está activado (el indicador de [ON] está iluminado) y pulse los botones de entrada de notas del SH-32 o utilice un teclado MIDI externo para comprobar los resultados de la Entrada en Tiempo Real.

NOTE No puede editar parcialmente los Estilos. Si comete un error, reintroduzca las notas del Estilo.

12. Si es necesario rehaga el ajuste para el tipo de cuadrícula (GRID: p. 75), la duración (DURATION: p. 76), la gama de octavas (RANGE: p. 76), el motivo (MOTIF: p. 76) y el tempo (BPM: p. 74).

13. Si queda satisfecho con los resultados de la Entrada en Tiempo Real, guarde el Estilo que ha creado (p. 79). Además, si también quiere guardar los ajustes de parámetros que ha cambiado en un paso anterior, lleve a cabo el procedimiento de escritura para el Patch o el Performance.

Guardar los Estilos Que Ha Creado (STORE)

Los Estilos que usted crea son temporales; se suprimirán tan pronto como apague la unidad o seleccione algún otro Estilo. Si desea conservar un Estilo que ha creado, guárdelo en la memoria del SH-32.

- Cuando guarde un Estilo, cualquier Estilo guardado en ese momento en el lugar en el que va a guardar el nuevo Estilo se sobreescribe y, por lo tanto, se pierde. Sin embargo, puede recuperar los Estilos originalmente programados de fábrica llevando a cabo el procedimiento de Factory Reset (p. 94).
- Los ajustes para el tipo de cuadrícula (GRID), la duración (DURATION), la gama de octavas (RANGE), el motivo (MOTIF), el tempo (BPM) y otros parámetros se guardan como datos en Patches o Performances individuales. Tenga en cuenta que estos ajustes no se guardan durante el procedimiento para guardar Estilos.

1. Confirme que el Estilo actual es el que quiere guardar.

2. Pulse [STYLE] para que el indicador se ilumine.

El número del Estilo parpadea en la pantalla.

3. Pulse [VALUE ▼/▲] para especificar el número de Estilo en el que quiere guardar los datos.

Estilos de Arpegio: 11.a-88.a
Estilos de Percusión: 11.r-88.r

4. Pulse [WRITE]

El indicador parpadea y en la pantalla se muestra parpadeando el mensaje " Sur "(¿Está seguro?) a la espera de que confirme que quiere guardar esos datos.

5. Vuelva a pulsar [WRITE] para ejecutar el guardado de datos. Para cancelar la operación, pulse [EXIT].

MEMO Los Estilos del Arpegiador también se encuentran en "zonas temporales" separadas (p. 47) en los modos Patch y Performance. Así pues, aunque guarde un Estilo en un modo, este no quedará reflejado en la zona temporal del otro modo hasta que ese sonido no se vuelva a recuperar.

Utilizar el Arpegiador en el Modo Performance

Cuando se utiliza el Arpegiador en el modo Performance, al asignar un Set de Percusión a la Parte 4/R podrá hacer sonar patrones de percusión al mismo tiempo que se ejecuta el arpegio de forma regular.

HINT

Si quiere que sólo suene un patrón de percusión mientras utiliza el Arpegiador en el modo Performance, en lugar de enviar un mensaje de Nota a la parte de percusión, como alternativa puede hacer sonar el patrón de ritmo transmitiendo un mensaje de Hold 1 (controlador MIDI número 64) a través del mismo canal MIDI.

Seleccionar el Estilo

Puede seleccionarse un Estilo de Arpegio para todo el Performance (no puede cambiar los Estilos de Arpegio para cada Parte individual). Sin embargo, si asigna un Set de Percusión a la Parte 4/R podrá seleccionar un Estilo de Percusión diferente del Estilo de Arpegio.

MEMO

Los Estilos de Arpegio (11.a-88.a) y los Estilos de Percusión (11.r-88.r) pueden utilizarse tanto en el modo Performance como en el modo Patch. Aunque tones diferentes sean utilizados por un Estilo con el mismo número, podrá realizar ajustes en los parámetros del Arpegiador (tipo de cuadrícula, duración, gama de octavas, motivo) que se podrán guardar en Patches y Performances individuales, lo que le permitirá realizar cambios en los Estilos que ejecute.

Cuando Se Selecciona un Estilo de Arpegio

1. **Confirme que el SH-32 está en el modo Performance.**
2. **Pulse uno de los botones de Part del [1] al [3] para seleccionar una de las Partes de la 1 a la 3.**

MEMO

Si hay un Patch asignado a la Parte 4/R también podrá seleccionar un Estilo de Arpegio seleccionando la Parte 4/R.

3. **Pulse [STYLE] y el indicador del botón se iluminará. Luego, pulse [VALUE ▼/▲] para seleccionar el número de Estilo (11.a-88.a).**
4. **Pulse [EXIT] y el indicador de [STYLE] se apagará.**

Cuando Se Selecciona un Estilo de Percusión

1. **Confirme que el SH-32 está en el modo Performance.**
2. **Pulse el botón [4/R] de Part para seleccionar la Parte 4/R.**
3. **Confirme que hay un Estilo de Percusión asignado a la Parte 4/R.**
4. **Pulse [STYLE] y el indicador del botón se iluminará. Luego, pulse [VALUE ▼/▲] para seleccionar el número de Estilo (11.r-88.r).**
5. **Pulse [EXIT] y el indicador de [STYLE] se apagará.**

Especificar la Parte Que Va a Utilizar para Hacer Sonar el Arpegio

Si sigue el procedimiento siguiente podrá especificar cuál de las Partes de 1 a 4/R va a sonar utilizando el Arpegiador. Sólo puede especificar una Parte para hacer sonar los arpegios y ese ajuste puede guardarse en Performances individuales.

1. **Mantenga pulsado [ON] de la sección ARPEGGIATOR y pulse un botón de Part ([1]-[4/R]) para seleccionar la Parte que quiere utilizar con el Arpegiador; el indicador del botón pulsado se ilumina.**

HINT

Si hay un Set de Percusión asignado a la Parte 4/R podrá seleccionar la Parte 4/R además de una de las Partes de la 1 a la 3 para utilizar con el Arpegiador. De este modo podrá hacer sonar simultáneamente un arpegio y un patrón de ritmo.

2. **Cuando vuelva a realizar el procedimiento del Paso 1, el indicador del botón de Part que había pulsado se apagará y la Parte se separará como objeto de la acción del Arpegiador.**

- Si activa el Arpegiador sin haber asignado ninguna Parte para la ejecución del arpegio, el indicador de [ON] parpadea y no suena ningún arpegio. Cuando utilice el Arpegiador en el modo Performance, asegúrese siempre de realizar este paso y de especificar la Parte en la que va a sonar el arpegio.
- Aunque en este procedimiento sólo puede especificarse una Parte para la ejecución de arpegios, si la Parte especificada está implicada en la función Part Stack, el Arpegiador actuará sobre todas las Partes implicadas en esa función. Si no quiere que las otras Partes suenen como arpegios, no seleccione esas Partes junto con la Parte que va a sonar como un arpegio para la función Part Stack (p. 72).

Ajustes de los Parámetros del Arpegiador

Básicamente los parámetros del Arpegiador (activado/desactivado, Estilo seleccionado, tipo de cuadrícula, duración, gama de octavas, motivo, tempo) se ajustan del mismo modo que los parámetros en el modo Patch y pueden guardarse en Performances individuales. Sin embargo, aunque los arpegios y los patrones de percusión comparten los ajustes de tipo de cuadrícula y de tempo, los ajustes de duración, gama de octavas y motivo sólo son efectivos en los arpegios.

NOTE

Los ajustes para parámetros del Arpegiador guardados en Patches no tienen ningún efecto en las operaciones que se realizan en el modo Performance. Es decir, que aunque un Patch que contenga ajustes relativos al Arpegiador se asigne a una Parte en un Performance, esos ajustes no afectarán al Performance, pero estarán disponibles los ajustes del modo Performance.

Crear Estilos

También puede crear sus propios Estilos de Arpegio en el modo Performance utilizando el mismo procedimiento que se utiliza en el modo Patch. Si la parte 4/R está seleccionada mientras se le asigna un Set de Percusión, entonces se crea un Estilo de Percusión.

Para una información más detallada sobre los procedimientos para crear Estilos, consulte **"Crear Sus Propios Estilos"** (p. 77).

Capítulo 7. Utilizar la Función Chord Memory (CHORD)

Sobre la Función Chord Memory

Chord Memory (Memoria de Acordes) es una función que le permite hacer sonar acordes basados en **Formas de Acorde** preprogramadas con tan sólo pulsar una tecla del teclado. El SH-32 puede guardar 64 de estas Formas de Acordes (11c.-88.c). Las 64 Formas de Acorde programadas de fábrica pueden reescribirse con total libertad.

NOTE

La función Chord Memory no se utiliza con los Sets de Percusión.

Interpretar con la Función Chord Memory

Activar y Desactivar la Función Chord Memory

Los ajustes de activación / desactivación de la función Chord Memory pueden guardarse en cada Patch o Performance de forma individual.

1. Pulse [CHORD] y el indicador del botón se iluminará.

La función Chord Memory se activa. Cuando interprete en el teclado MIDI conectado al conector MIDI IN o cuando utilice la función Preview (de entrada de notas) sonarán los acordes basados en la Forma de Acorde seleccionada en ese momento.

MEMO

Cuando pulse la tecla Do4 (Do central) el acorde sonará utilizando la misma estructura del acorde grabado en la Forma de Acorde. La tecla Do4 se toma como referencia; si pulsa otras teclas sonarán acordes paralelos.

2. Para desactivar la función Chord Memory, pulse dos veces [CHORD] y el indicador del botón se apagará.

3. Para guardar los ajustes, pulse [WRITE] y lleve a cabo el procedimiento de escritura (p. 63, p. 73).

NOTE

Cuando utilice la función Chord Memory con un tone para el que esté activado la función Solo (el indicador de [SOLO] está iluminado), sólo sonará un sonido del acorde. Cuando utilice la función Chord Memory, pulse [SOLO], [UNISON] y / o [OSC 1X2 SYNC] para desactivar la función Solo (el indicador de [SOLO] se apaga).

HINT

Cuando la función de Sistema FOOT SW (Interruptor de Pie) está ajustada a " crd " se puede utilizar el interruptor de pie conectado al jack FOOT SWITCH para activar y desactivar la función Chord Memory (p. 91).

- Tanto los ajustes de activación / desactivación (On / Off) de la función Chord Memory como los del Arpegiador pueden guardarse en Patches y Performances individuales. Si selecciona una Forma de Acorde adecuada para el Estilo de Arpegio que está utilizando, mientras ambas funciones estén activadas podrá crear un **Patch o un Performance en el que la frase designada puede hacerse sonar repetidamente con sólo pulsar una tecla**.

Seleccionar las Formas de Acorde

Este procedimiento le permite seleccionar la Forma de Acorde en la que están registrados los sonidos que componen el acorde que suena cuando se utiliza la función Chord Memory. Los números de Formas de Acorde seleccionadas pueden guardarse en Patches y Performances individuales.

1. Pulse [CHORD] y el indicador del botón se iluminará.

El número de Forma de Acorde se muestra en la pantalla.

2. Pulse [VALUE ▼/▲] para seleccionar un número de Forma de Acorde (11.c-88.c).

También puede seleccionar directamente los números de Formas de Acorde pulsando [BANK] y uno de los botones de [1 / A] a [8 / R] y, luego, volviendo a pulsar uno de los botones de [1 / A] a [8 / R]. En este caso, si pulsa la tecla Do4 sonará el sonido para que pueda comprobar la Forma de Acorde seleccionada. Además, si pulsa [HOLD], el indicador del botón se iluminará y podrá hacer que los sonidos suenen de forma continuada sin tener que mantener pulsados los botones.

Para más información sobre las Formas de Acorde preprogramadas de fábrica, consulte la "Lista de Formas de Acorde" (p. 104).

3. Cuando haya terminado de seleccionar una Forma de Acorde, pulse [CHORD] y el indicador del botón se apagará.

4. Para guardar el número de Forma de Acorde seleccionado, pulse [WRITE] y lleve a cabo el procedimiento de escritura (p. 63, p. 73).

HINT

Cuando la función de Sistema FOOT SW (Interruptor de Pie) está ajustada a ""se puede utilizar el interruptor de pie conectado al jack FOOT SWITCH para cambiar el número de Forma de Acorde (p. 91).

Crear Sus Propias Formas de Acorde

No sólo puede utilizar las Formas de Acorde internas del SH-32, que determinan las notas que constituyen los acordes que suenan cuando se utiliza la función Chord Memory, sino que también puede reescribirlas y crear nuevas Formas de Acorde con total libertad.

HINT

Las Formas de Acorde preprogramadas de fábrica se utilizan en los Patches de Preset y en los Performances del Usuario programados de fábrica. Así que tenga en cuenta que, al reescribir parte de las Formas de Acorde, también cambiarán los sonidos de los Patches de Preset y de los Performances del Usuario ajustados de fábrica en los que la función Chord Memory esté activada. Si lleva a cabo el procedimiento de Factory Reset (p. 94) podrá hacer que el SH-32 suene exactamente igual que el primer día, ya que recuperará los ajustes de fábrica.

1. Pulse [CHORD] y el indicador del botón se iluminará.

El número de Forma de Acorde se muestra en la pantalla.

2. Pulse [VALUE ▼/▲] para seleccionar el número de Forma de Acorde cuyo contenido quiere reescribir.

3. Pulse [WRITE] y el indicador del botón se iluminará.

Se activa automáticamente la función Preview (de entrada de notas), el indicador de [HOLD] se ilumina y el acorde grabado en la Forma de Acorde seleccionada en el Paso 2 continúa sonando.

4. Pulse [HOLD] para detener el sonido.

5. Pulse un botón de entrada de notas para especificar la nota que quiere que suene cuando pulse la tecla Do4.

El indicador del botón para el sonido especificado parpadea y el sonido se mantiene y continúa sonando.

HINT

Puede hacer que el sonido que se mantiene deje de estar seleccionado volviendo a pulsar el botón cuyo indicador parpadea. Si no, puede hacer que todos los sonidos dejen a la vez de estar seleccionados pulsando [HOLD].

- Puede utilizar [-OCT] y [+OCT] para especificar sonidos dentro de una gama aún más amplia.

6. Cuando haya terminado de realizar los ajustes para el sonido que quiere escribir en la Forma de Acorde, vuelva a pulsar [WRITE].

El indicador de [WRITE] parpadea y en la pantalla se muestra parpadeando el mensaje “Sur” (¿Está seguro?) a la espera de que confirme que los datos se van a guardar.

7. Vuelva a pulsar [WRITE] para ejecutar la operación de guardar. Para cancelar la operación, pulse [EXIT].

MEMO

Puede crear y guardar Formas de Acorde tanto en el modo Patch como en el modo Performance. En ambos modos se utilizan las mismas 64 Formas de Acorde.

Utilizar la Función Chord Memory en el Modo Performance

La función Memory Chord no se utiliza con los Sets de Percusión. Así pues, la función Chord Memory no puede utilizarse con la Parte 4/R en el modo Performance si hay un Set de Percusión asignado a esa Parte.

Seleccionar la Forma de Acorde

Puede seleccionar una Forma de Acorde para todo el Performance. No puede cambiar las Formas de Acorde para cada Parte individual.

MEMO

Los modos Performance y Patch comparten la utilización de las Formas de Acorde (11.c-88.c) y de los Estilos de Percusión (11.r-88-r).

1. Confirme que el SH-32 está en el modo Performance.

2. Si hay un Set de Percusión asignado a la Parte 4/R, pulse uno de los botones del [1] al [3] de Part para seleccionar una de las Partes de la 1 a la 3.

NOTE

Si hay un Set de Percusión asignado a la Parte 4/R no se puede seleccionar una Forma de Acorde al seleccionar la Parte 4/R.

3. Pulse [CHORD] y el indicador del botón parpadeará. Entonces pulse [VALUE ▼/▲] para seleccionar el número de Forma de Acorde (11.c-88.c).

4. Pulse [CHORD] y el indicador del botón se apagará.

Especificar la Parte Que Va a Utilizar la Función Chord Memory

Este procedimiento sirve para especificar qué Partes de aquellas en las que hay Patches asignados van a sonar utilizando la función Chord Memory. Sólo puede especificarse una Parte para las ejecuciones que utilicen la función Chord Memory; este ajuste puede guardarse en Performances individuales siguiendo el procedimiento de escritura.

1. Mantenga pulsado [CHORD] y pulse uno de los botones de Part ([1]-[4/R]) para seleccionar la Parte que quiere utilizar con la función Chord Memory; el indicador de ese botón se iluminará.

NOTE

No puede seleccionar la Parte 4/R si hay un Set de Percusión asignado a esa Parte.

- Aunque en este procedimiento sólo puede especificarse una Parte para que utilice la función Chord Memory, si la Parte especificada está implicada en la función Part Stack, la función Chord Memory actuará sobre todas las Partes implicadas en esa función. Si no quiere que la función Chord Memory se aplique a las otras Partes, no seleccione esas Partes junto con la Parte que utiliza la función Chord Memory para la función Part Stack (p. 72).

Ajustes de los Parámetros de la Función Chord Memory

Los ajustes de activación / desactivación de la función Memory Chord y de selección de las Formas de Acorde se ajustan básicamente de la misma forma que en el modo Patch. Estos ajustes pueden guardarse en Performances individuales.

NOTE

Los ajustes para parámetros de la función Chord Memory guardados en Patches no tienen ningún efecto en las operaciones que se realizan en el modo Performance. Es decir, que aunque un Patch que contenga ajustes relativos a la función Chord Memory se asigne a una Parte en un Performance, esos ajustes no afectarán al Performance, pero estarán disponibles los ajustes del modo Performance.

Crear Formas de Acorde

También puede crear sus propias Formas de Acorde en el modo Performance utilizando el mismo procedimiento que se utiliza en el modo Patch. Sin embargo, no puede crear una Forma de Acorde para la Parte 4 / R si selecciona esa Parte mientras hay un Set de Percusión asignado a ella.

Para una información más detallada sobre los procedimientos para crear Formas de Acorde, consulte **"Crear Sus Propias Formas de Acorde"** (p. 82).

Capítulo 8. Utilizar el SH-32 con Aparatos MIDI Externos

Sobre MIDI

MIDI (Interface Digital para Instrumentos Musicales) es una prestación estándar que permite intercambiar datos de ejecución y otra información entre instrumentos musicales electrónicos, ordenadores y otros aparatos. Los datos pueden transmitirse y recibirse si se utiliza un cable MIDI para conectar los aparatos que disponen de conectores MIDI. De hecho, casi todos los instrumentos musicales electrónicos de hoy en día están equipados con MIDI. Sin MIDI no se podrían hacer sonar los sonidos del SH-32 con un teclado externo, ni utilizar el Arpegiador del SH-32 para reproducir datos de ejecución MIDI. Aunque puede utilizar el SH-32 sin saber demasiado de MIDI, en este capítulo le ofrecemos una explicación sencilla de la funcionalidad MIDI del SH-32 para que pueda sacar el máximo provecho de los instrumentos musicales electrónicos. Previa recepción de datos de ejecución MIDI, el SH-32 es capaz de cambiar sus sonidos de forma adecuada y de reproducir esos datos musicales.

* *También está disponible una publicación separada titulada* ***"MIDI Implementado"****. En ella se proporcionan detalles completos acerca de cómo se ha implementado MIDI en el SH-32. Si necesita esta publicación (por ejemplo, para realizar programación a nivel de bytes), póngase en contacto con el Centro de Atención Roland o el distribuidor autorizado de Roland más cercanos.*

Conectores MIDI

El SH-32 dispone de dos conectores MIDI.

Conector MIDI OUT

Los mensajes MIDI se transmiten desde este conector hasta los aparatos MIDI externos. Este conector también puede utilizarse para volver a emitir sin cambio alguno datos MIDI que se han recibido por el conector MIDI IN (MIDI THRU; p. 92).

Conector MIDI IN

Los mensajes de ejecución de un aparato MIDI externo se reciben a través de este conector. Cuando el SH-32 recibe mensajes MIDI, puede producir sonidos o cambiar ajustes.

Sobre los Canales MIDI

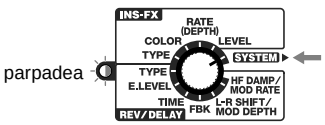
MIDI transmite datos de ejecución para hasta un máximo de 16 partes musicales a través de un único cable MIDI. Esto es posible gracias a los canales MIDI. Los canales MIDI permiten distinguir los mensajes para un instrumento de los mensajes para otro instrumento. Hay 16 canales MIDI (1-16) y, normalmente, el aparato transmisor debe estar ajustado al mismo canal MIDI que el aparato receptor para que se puedan recibir los mensajes.

Ajustar el Canal MIDI (MIDI CH)

Ajustar el Canal de Recepción en el Modo Patch

Siga el procedimiento siguiente para ajustar el canal MIDI que utilizará para cambiar Patches y para controlar otras operaciones en el modo Patch desde un aparato MIDI externo.

1. **Pulse [PATCH/PERFORM] y el indicador del botón se apagará.**
   El SH-32 cambia al modo Patch.
2. **Haga girar el potenciómetro FX/SYSTEM hasta "SYSTEM".**



3. **Pulse [6 (MIDI CH)] para hacer que su indicador parpadee.**
4. **Pulse [VALUE ▼/▲] para seleccionar el número de canal MIDI (1-16).**
5. **Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse [EXIT] para finalizar el procedimiento.**

NOTE

El ajuste del canal MIDI en el modo Patch es un ajuste de sistema. Los ajustes de sistema quedan guardados en el momento en que se cambian los valores de los parámetros. Así pues, estos ajustes no se pierden cuando se apaga la unidad, ni siquiera si no se ha llevado a cabo el procedimiento de escritura.

Ajustar el Canal de Recepción para Cada Parte

El canal de Recepción MIDI para cada Parte del Performance se ajusta del modo siguiente.

1. **Pulse [PATCH/PERFORM] y el indicador del botón se iluminará.**
   El SH-32 cambia al modo Performance.
2. **Haga girar el potenciómetro FX/SYSTEM hasta "SYSTEM".**
3. **Pulse [6 (MIDI CH)] para hacer que su indicador parpadee.**
4. **Pulse uno de los botones de [1] a [4/R] (botones de Part) para seleccionar la Parte para la que va a ajustar el canal de Recepción MIDI.**
5. **Pulse [VALUE ▼/▲]para seleccionar un número de canal MIDI (1-16).**
6. **Cuando haya terminado de ajustar el canal, pulse [EXIT].**
7. **Para guardar los ajustes, pulse [WRITE] y lleve a cabo el procedimiento de escritura (p. 73).**

Ajustar el Canal de Control de Performances

Del modo siguiente podrá ajustar el canal de Recepción **(Canal de Control de Performances)** que se utiliza cuando se cambian Performances del SH-32 con mensajes MIDI (Cambio de Programa, Selección de Banco) transmitidos por un aparato MIDI externo. Cuando pulse el botón de Part (cuyo indicador está iluminado) seleccionado en el Paso 4 de **"Ajustar el Canal de Recepción para Cada Parte"** se iluminarán todos los indicadores de los botones del [1] al [4/R] y podrá ajustar el Canal de Control de Performances. Ajústelo a "OFF" cuando no vaya a cambiar Performances desde un aparato MIDI conectado.

NOTE

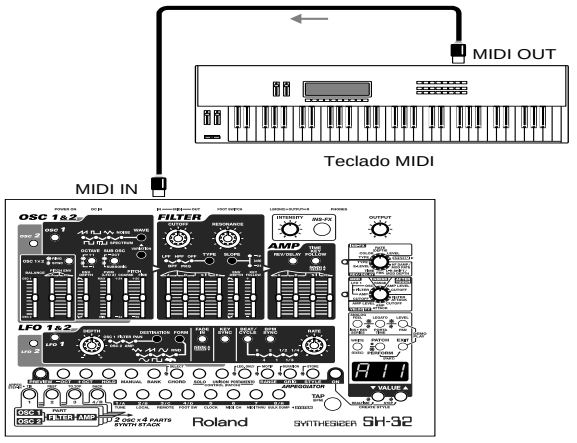
El ajuste del Canal de Control de Performances es un ajuste de sistema. Los ajustes de sistema quedan guardados en el momento en que se cambian los valores de los parámetros. Así pues, estos ajustes no se pierden cuando se apaga la unidad, ni siquiera si no se ha llevado a cabo el procedimiento de escritura.

- Cuando se reciben sólo mensajes de Cambio de Programa, si el Canal de Control de Performances es el mismo que el canal de Recepción MIDI de la Parte, tiene prioridad el cambio de Performances.

Hacer Sonar el SH-32 desde un Teclado MIDI Externo

Utilice un teclado MIDI externo para hacer sonar los sonidos del SH-32.

1. **Utilice un cable MIDI para conectar el conector MIDI IN del SH-32 al conector MIDI OUT del teclado MIDI externo.**



2. **Ajuste el canal de recepción del SH-32 para que coincida con el canal de transmisión del teclado MIDI externo.**

☞

- Para más instrucciones sobre cómo ajustar el canal de recepción del SH-32, consulte **"Ajustar el Canal MIDI (MIDI CH)"** (p. 84).
- Para más instrucciones sobre cómo ajustar el canal de transmisión del teclado MIDI externo, consulte el manual del usuario de su teclado MIDI externo.

HINT

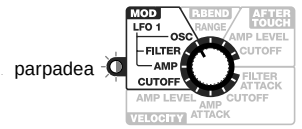
Cuando el Interruptor del Teclado Remoto (REMOTE) está ajustado en "On" el teclado MIDI externo puede ajustarse a cualquier canal (p. 90).

3. **Interprete en el teclado MIDI externo para hacer sonar los sonidos del SH-32.**

Cambiar el Sonido con la Modulación (MOD)

Puede utilizar los mensajes de modulación (controlador MIDI número 1) de un aparato MIDI externo conectado al conector MIDI IN del SH-32 para modificar el sonido.

1. **Haga girar el potenciómetro de ajustes MIDI hasta el parámetro de "MOD" que desee ajustar.**



Parámetros Que Se Pueden Ajustar

LFO 1-OSC

Utiliza la modulación para cambiar la profundidad de la modulación del LFO1 aplicada a la afinación del oscilador.

LFO 1-FILTER

Utiliza la modulación para cambiar la profundidad de la modulación del LFO1 aplicada al corte del filtro.

LFO 1-AMP

Utiliza la modulación para cambiar la profundidad de la modulación del LFO1 aplicada al nivel del amplificador.

Cuando el valor ajustado es 1-63:
La profundidad de la modulación aumenta en el sentido positivo cuando se recibe un mensaje de Modulación.

Cuando el valor ajustado es 0:
La profundidad de la modulación no cambia, ni siquiera cuando se recibe un mensaje de Modulación.

Cuando el valor ajustado es -63 - -1:
La profundidad de la modulación aumenta en el sentido negativo cuando se recibe un mensaje de Modulación.

CUTOFF
Aplica la modulación para cambiar la frecuencia de corte del filtro.

Cuando el valor ajustado es 1-63:
La frecuencia de corte aumenta por encima del valor ajustado para el Patch (p. 57) cuando se recibe un mensaje de Modulación.

Cuando el valor ajustado es 0:
La frecuencia de corte no cambia, ni siquiera cuando se recibe un mensaje de Modulación.

Cuando el valor ajustado es -63 - -1:
La frecuencia de corte disminuye por debajo del valor ajustado para el Patch (p. 57) cuando se recibe un mensaje de Modulación.

2. Pulse [VALUE ▼/▲]para seleccionar el valor (-63 – 63).

Cuando el valor está ajustado a "0" no se produce ningún cambio cuando se recibe un mensaje de Modulación y el sonido suena según el valor ajustado para el Patch. El cambio en el sonido debido a la modulación aumenta cuanto más se incrementa el valor por encima de "0" o cuanto más se disminuye por debajo de "0".

NOTE

Sólo puede ajustar el parámetro cuando el indicador de la izquierda del potenciómetro de los ajustes MIDI esté parpadeando.

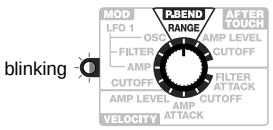
3. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse [EXIT] para finalizar el procedimiento.

4. Para guardar los ajustes, pulse [WRITE] y lleve a cabo el procedimiento de escritura (p. 63, p. 73).

Determinar la Cantidad de Afinación Que se Va a Cambiar con el Bender de Afinación (P. BEND)

La afinación del sonido que está sonando cambia cuando se mueve el bender de afinación del teclado MIDI externo. Puede ajustar en unidades de semitono (un máximo de dos octavas por encima y por debajo de la nota) la cantidad en que la afinación puede cambiar cuando se mueve el bender de afinación al máximo (gama de bender).

1. Haga girar el potenciómetro de los ajustes MIDI hasta "P.BEND"-"RANGE".



2. Pulse [VALUE ▼/▲] para ajustar el valor (000-024).

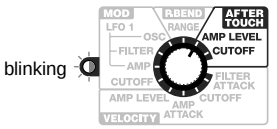
3. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse [EXIT] para finalizar el procedimiento.

4. Para guardar los ajustes, pulse [WRITE] y lleve a cabo el procedimiento de escritura (p. 63, p. 73).

Cambiar el Sonido con Aftertouch (AFTERTOUCH)

Aftertouch es una función que cambia la manera en que suena un sonido cuando se reciben mensajes de Aftertouch desde un aparato MIDI externo. Estos mensajes se generan cuando se utiliza más fuerza para seguir manteniendo pulsada una tecla después de que haya sonado la nota. Puede utilizar esta función si ha conectado un aparato MIDI externo que es capaz de transmitir mensajes de Aftertouch (Presión del Canal) a través de MIDI.

1. Haga girar el potenciómetro de ajustes MIDI hasta "AFTERTOUCH"-"AMP LEVEL" o "CUTOFF".



AMP LEVEL

Utiliza los mensajes de Aftertouch para cambiar el volumen.

Cuando el valor ajustado es 1-63:

El volumen aumenta cuando se recibe un mensaje de Aftertouch.

Cuando el valor ajustado es 0:

El volumen no cambia cuando se recibe un mensaje de Aftertouch.

Cuando el valor ajustado es -63 - -1:

El volumen disminuye cuando se recibe un mensaje de Aftertouch.

CUTOFF

Utiliza los mensajes de Aftertouch para cambiar la frecuencia de corte del filtro.

Cuando el valor ajustado es 1-63:

La frecuencia de corte aumenta por encima del valor ajustado para el Patch (p. 57) cuando se recibe un mensaje de Aftertouch.

Cuando el valor ajustado es 0:

La frecuencia de corte no cambia, ni siquiera cuando se recibe un mensaje de Aftertouch.

Cuando el valor ajustado es -63 - -1:

La frecuencia de corte disminuye por debajo del valor ajustado para el Patch (p. 57) cuando se recibe un mensaje de Aftertouch.

2. Pulse [VALUE ▼/▲] para ajustar el valor (-63 – 63).

Cuando el valor está ajustado a "0" no se produce ningún cambio cuando se recibe un mensaje de Aftertouch y el sonido suena según el valor ajustado para el Patch. El cambio en el sonido debido al aftertouch aumenta cuanto más se incrementa el valor por encima de "0" o cuanto más se disminuye por debajo de "0".

NOTE

Sólo puede ajustar el parámetro cuando el indicador de la izquierda del potenciómetro de los ajustes MIDI esté parpadeando.

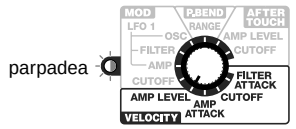
3. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse [EXIT] para finalizar el procedimiento.

4. Para guardar los ajustes, pulse [WRITE] y lleve a cabo el procedimiento de escritura (p. 63, p. 73).

Cambiar el Sonido Según la Fuerza Que se Utiliza para Pulsar las Teclas (VELOCITY)

Puede utilizar las variaciones en la fuerza que utiliza para pulsar las teclas del teclado MIDI externo conectado al conector MIDI IN (mensajes de Velocidad) para modificar el sonido.

1. Haga girar el potenciómetro de ajustes MIDI hasta el parámetro de "VELOCITY" que quiera ajustar.



Parámetros Que Se Pueden Ajustar

AMP LEVEL

Cambia el volumen según la fuerza con la que toque el teclado.

Cuando el valor ajustado es 1-63:

El volumen aumenta cuanto más fuerte se pulsan las teclas, acercándose al volumen ajustado para el Patch (p. 59).

Cuando el valor ajustado es -63 - -1:

El volumen disminuye cuanto más fuerte se pulsan las teclas. El volumen más bajo se produce cuando las teclas se pulsan con la mayor fuerza.

AMP ATTACK

Cambia el tiempo de ataque del volumen (la porción "A" de A D S R) según la fuerza con la que pulse las teclas.

Cuando el valor ajustado es 1-63:

El tiempo para la porción de ataque de la envolvente se acorta cuanto más fuerte se pulsan las teclas, produciendo un ataque más marcado para el sonido. El tiempo se aproxima a la duración ajustada para el Patch (p. 58) cuanto menos fuerte se pulsen las teclas.

Cuando el valor ajustado es -63 - -1:

El tiempo para la porción de ataque de la envolvente se alarga cuanto más fuerte se pulsan las teclas.

CUTOFF

Cambia la frecuencia de corte del filtro según la fuerza con la que se pulsan las teclas.

Cuando el valor ajustado es 1-63:

Cuanto más fuerte se pulsan las teclas, más aumenta la frecuencia de corte por encima del valor ajustado para el Patch (p. 57). La frecuencia de corte se aproxima al valor ajustado cuanto menos fuerte se pulsen las teclas.

Cuando el valor ajustado es -63 - -1:

Cuanto más fuerte se pulsan las teclas, más disminuye la frecuencia de corte por debajo del valor ajustado para el Patch (p. 57). La frecuencia de corte se aproxima al valor ajustado cuanto menos fuerte se pulsen las teclas.

FILTER ATTACK

Cambia el tiempo de ataque de la frecuencia de corte del filtro (la porción "A" de A D S R) según la fuerza con la que se pulsan las teclas.

Cuando el valor ajustado es 1-63:

El cambio en el corte de la porción de ataque del sonido (la porción "A" de A D S R) es más rápido cuanto más fuerte se pulsan las teclas. La frecuencia se aproxima a la ajustada para el Patch (p. 57) cuanto menos fuerte se pulsen las teclas.

Cuando el valor ajustado es -63 - -1:

El cambio en el corte de la porción de ataque del sonido (la porción "A" de A D S R) es más lento cuanto más fuerte se pulsan las teclas.

2. Pulse [VALUE ▼/▲] para ajustar el valor (-63 – 63).

Cuando el valor está ajustado a "0" el sonido suena según el valor ajustado para el Patch, sin tener en cuenta la velocidad. El cambio en el sonido debido a la dinámica de la interpretación en el teclado aumenta cuanto más se incrementa el valor por encima de "0" o cuanto más se disminuye por debajo de "0".

NOTE

Sólo puede ajustar el parámetro cuando el indicador de la izquierda del potenciómetro de los ajustes MIDI esté parpadeando.

3. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse [EXIT] para finalizar el procedimiento.

4. Para guardar los ajustes, pulse [WRITE] y lleve a cabo el procedimiento de escritura (p. 63, p. 73).

Seleccionar Sonidos del SH-32 desde un Aparato MIDI Externo

Si transmite mensajes de Selección de Banco (controlador MIDI número 0 y 32) y de Cambio de Programa desde el aparato MIDI externo conectado al SH-32 podrá seleccionar Patches, Sets de Percusión o Performances. En otras palabras, cuando seleccione sonidos en un aparato MIDI externo, el mensaje MIDI correspondiente se transmitirá al SH-32 haciendo que el SH-32 seleccione el Patch, Set de Percusión, etc. adecuado.

1. Utilice un cable MIDI para conectar el conector MIDI IN del SH-32 al conector MIDI OUT del aparato MIDI externo.

2. Ajuste el canal de recepción del SH-32 para que coincida con el canal de transmisión del aparato MIDI externo.

☞ Para más instrucciones sobre cómo ajustar el canal de recepción del SH-32, consulte "Ajustar el Canal MIDI (MIDI CH)" (p. 84).

- Para más instrucciones sobre cómo ajustar el canal de transmisión del aparato MIDI externo, consulte el manual del usuario de su aparato MIDI externo.

3. Desde el aparato MIDI externo, envíe un mensaje para cambiar el sonido.

NOTE

Si los números de Cambio de Programa de su aparato MIDI externo toman como referencia valores de 0 a 127, busque el número apropiado restándole 1 al número que se muestra en el cuadro de correspondencias siguiente.

- Si el SH-32 sólo recibe mensajes de Cambio de Programa, pero no recibe mensajes de Selección de Banco, sólo podrá cambiar los sonidos dentro de ciertos bancos como, por ejemplo, BANK A / B.

Cuando Cambie Patches

El SH-32 recibirá los mensajes MIDI transmitidos por un aparato MIDI externo para seleccionar los Patches tal como se muestra en la tabla siguiente.

Banco	Número	Selección de Banco		Número de Cambio de Programa
		MSB	LSB	
A (Usuario)	11–18	87	0	1–8
	21–28	87	0	9–16
	31–38	87	0	17–24
	41–48	87	0	25–32
	51–58	87	0	33–40
	61–68	87	0	41–48
	71–78	87	0	49–56
	81–88	87	0	57–64
B (Usuario)	11–18	87	0	65–72
	21–28	87	0	73–80
	31–38	87	0	81–88
	41–48	87	0	89–96
	51–58	87	0	97–104
	61–68	87	0	105–112
	71–78	87	0	113–120
	81–88	87	0	121–128
C (Preset)	11–18	87	64	1–8
	21–28	87	64	9–16
	31–38	87	64	17–24
	41–48	87	64	25–32
	51–58	87	64	33–40
	61–68	87	64	41–48
	71–78	87	64	49–56
	81–88	87	64	57–64
D (Preset)	11–18	87	64	65–72
	21–28	87	64	73–80
	31–38	87	64	81–88
	41–48	87	64	89–96
	51–58	87	64	97–104
	61–68	87	64	105–112
	71–78	87	64	113–120
	81–88	87	64	121–128

Cuando Cambie Sets de Percusión

El SH-32 recibirá los mensajes MIDI transmitidos por un aparato MIDI externo para seleccionar los Sets de Percusión tal como se muestra en la tabla siguiente.

Banco	Número	Selección de Banco		Número de Cambio de Programa
		MSB	LSB	
(Usuario)	r1U	86	0	1
	r2U	86	0	2
(Preset)	r3P	86	64	1
	r4P	86	64	2

Cuando Cambie Performances

El SH-32 recibirá los mensajes MIDI transmitidos por un aparato MIDI externo para seleccionar los Performances tal como se muestra en la tabla siguiente.

Banco	Número	Selección de Banco		Número de Cambio de Programa
		MSB	LSB	
(Usuario)	1-1–1-8	85	0	1–8
	2-1–2-8	85	0	9–16
	3-1–3-8	85	0	17–24
	4-1–4-8	85	0	25–32
	5-1–5-8	85	0	33–40
	6-1–6-8	85	0	41–48
	7-1–7-8	85	0	49–56
	8-1–8-8	85	0	57–64

Sincronizar el Arpegiador y el LFO con un Aparato MIDI Externo

Puede sincronizar el tempo de la ejecución del Arpegiador y el ciclo de modulación del LFO con el tempo (reloj) de un aparato MIDI externo.

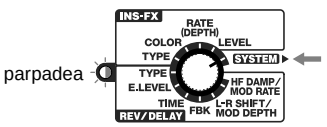
1. **Utilice un cable MIDI para conectar el conector MIDI IN del SH-32 al conector MIDI OUT del aparato MIDI externo.**
2. **Ajuste la función de sistema CLOCK a “ n id ” (MIDI) (p. 92).**
3. **Cuando sincronice la frecuencia de modulación del LFO, pulse [BPM SYNC] y el indicador del botón se iluminará.**
4. **Transmita los mensajes de reloj MIDI desde el aparato MIDI externo. Para más información sobre cómo hacer esto, consulte el manual del usuario del aparato MIDI externo.**

   Así se sincroniza el tempo de la ejecución del Arpegiador o el ciclo de modulación del LFO con el tempo del aparato MIDI externo.

Guardar los Ajustes del SH-32 en un Secuenciador Externo (BULK DUMP)

Con el SH-32 puede transmitir diversos ajustes hasta un aparato externo en forma de mensajes Exclusive. Es lo que se conoce como Transmisión de Datos. Así pues, puede guardar los ajustes del SH-32 conectando un secuenciador externo u otro aparato y transmitiendo los datos hasta el secuenciador. Si no, en lugar de un secuenciador, puede conectar otro SH-32 y transmitirle los datos; de esta manera puede ajustar dos SH-32 de forma simultánea.

1. **Utilice un cable MIDI para conectar el conector MIDI OUT del SH-32 al conector MIDI IN del secuenciador externo.**
2. **Haga girar el potenciómetro FX/SYSTEM hasta “SYSTEM”.**



3. **Pulse [8/R (BULK DUMP)] para hacer que su indicador se ilumine.**

4. Pulse [VALUE ▼/▲] para seleccionar los datos que va a transmitir.

Tipos de Datos Para Transmitir

ALL **: (Todos los Datos)**: Patches, Sets de Percusión, Performances, Estilos de Arpegio, Estilos de Percusión, Formas de Acorde, Ajustes del Sistema

Sou **(Datos de Sonido)**: Patches, Sets de Percusión, Performances

ArP **(Estilos de Arpegio/Percusión)**: Estilos de Arpegio, Estilos de Percusión

CHd **(Formas de Acorde**): Formas de Acorde

SYS **(Configuración del Sistema)**: Ajustes del Sistema

1PA **(Un Patch)**: Patch de la zona temporal

1PF **(Un Performance)**: Performance de la zona temporal (incluyendo los Patches para cada Parte)

1rH **(Un Set de Percusión)**: Set de Percusión de la zona temporal

1AP **(Un Estilo de Arpegio/Percusión):** Estilo de Arpegio / Percusión de la zona temporal

1Cd **(Una Forma de Acorde):** Forma de Acorde de la zona temporal

5. Ponga el secuenciador externo en el modo de grabación.

6. Para guardar los ajustes, pulse [WRITE (EXEC)] y lleve a cabo el proceso de Transmisión.

Mientras se transmiten los datos, en la pantalla se muestra " tnS " (Transmitir). Cuando se muestra " OY " (OK) es que la transmisión ya se ha completado.

7. Detenga el secuenciador externo.

8. Cuando haya terminado de transmitir los datos, pulse [EXIT].

Recuperar el Contenido Guardado en el SH-32

NOTE

Los datos que vuelven al SH-32 sobreescriben los datos guardados en ese momento en el SH-32, y los datos sobreescritos se pierden. Sin embargo, puede recuperar los datos programados originalmente de fábrica llevando a cabo un procedimiento de Factory Reset (p. 94).

1. Utilice un cable MIDI para conectar el conector MIDI IN del SH-32 al conector MIDI OUT del secuenciador externo.

2. Transmita (reproduzca) los ajustes del secuenciador externo.

NOTE

Cuando utilice el secuenciador externo para reproducir los datos, asegúrese de utilizar el mismo tempo que utilizó cuando realizó originariamente la Transmisión de Datos. Si los reproduce con un tempo más rápido puede ser que los ajustes no se recuperen de forma correcta.

- Si el Número de Identificación de Aparato del SH-32 que utiliza durante la recepción de datos en la Transmisión de Datos es diferente del que utilizó cuando guardó los datos de la Transmisión, no se recibirán correctamente los datos. Los Números de Identificación del Aparato se utilizan para distinguir unos aparatos de otros cuando hay más de un aparato del mismo tipo que transmite y recibe datos. Sin embargo, cuando sólo se utiliza un aparato no suele ser necesario cambiar el ajuste. Para más información sobre el Número de Identificación del Aparato, consulte la p. 93.

HINT

Cuando grabe una canción en un secuenciador externo, grabe al principio de la canción los ajustes de la zona temporal del SH-32 que son necesarios cuando se hace sonar una canción. Si así lo hace, se recuperan en la zona temporal los ajustes de Patches y Performances apropiados simplemente reproduciendo la canción y no es necesario volver a seleccionar todos los ajustes de Patches y Performances antes de reproducir la canción. Además, aunque cambie cualquier ajuste después de grabar la canción podrá reproducir correctamente la canción con tan sólo seleccionar el modo Patch o el modo Performance.

Ajustes de la Zona Temporal Necesarios para Reproducir Canciones

Seleccione los datos que necesite de los siguientes cuando vaya a seleccionar los datos que va a transferir en la Transmisión de Datos.

En el modo Patch: "1PA" ("1rH" para los Sets de Percusión)

En el modo Performance: "1PF"

Cuando la canción que se ejecuta utilice el Arpegiador o la función Chord Memory, grabe también los datos de Estilo del Arpegio, Estilo de percusión y Forma del Acorde.

Cuando se utiliza el Arpegiador: "1AP"

Cuando se utiliza la función Chord Memory: "1Cd"

NOTE

Si se graban al principio de la canción otros datos de la Transmisión de Datos que no sean los de la zona temporal (ALL, Sou, ArP, CHd, SyS), los ajustes guardados en el SH-32 (contenido de la Memoria del Usuario y de la Memoria del Sistema) son sobreescritos por el contenido de la Transmisión de Datos en el momento en que el SH-32 recibe esos datos. Para reproducir la canción sólo son necesarios los datos de la zona temporal. Por eso, si tiene datos de Transmisión de Datos grabados al principio de la canción le recomendamos que seleccione los datos de la zona temporal (1PA, 1PF, 1rH, 1AP, 1Cd).

☞ Para una información más detallada sobre la zona temporal, la Memoria del usuario y la Memoria del Sistema, consulte "Sobre la Memoria" (p. 47).

Capítulo 9. Otros Ajustes

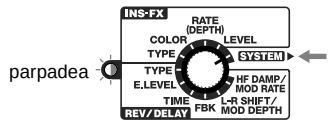
En esta sección le explicamos cómo se ajustan los parámetros del sistema y cómo funcionan, y cómo recuperar los ajustes tal como estaban programados de fábrica.

Ajustes Que se Aplican a Todo el SH-32 (Ajustes del Sistema)

Los ajustes cuyos parámetros afectan el funcionamiento de todo el SH-32 como, por ejemplo, la afinación, el ajuste On / Off del Interruptor Local, etc. se llaman **ajustes del sistema**. A continuación le explicamos los procedimientos que se utilizan para realizar cambios en los ajustes del sistema, y las funciones que desempeñan los diferentes parámetros.

Procedimiento para Realizar los Ajustes del Sistema

1. **Haga girar el potenciómetro FX/SYSTEM hasta "SYSTEM".**



2. **Pulse un botón de los que se muestran aquí debajo para seleccionar el parámetro que va a ajustar.**

   El indicador del botón pulsado parpadea y se recupera el parámetro que se indica debajo del botón.

3. **Pulse [VALUE ▼/▲] para ajustar el valor.**

4. **Sólo puede realizar ajustes para el parámetro seleccionado cuando el indicador que hay a la izquierda del potenciómetro Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse [EXIT].**

NOTE

Los ajustes del sistema se guardan en el momento en que se cambian los valores del parámetro. Así pues, estos ajustes no se pierden cuando se apaga la unidad, ni siquiera si no se ha realizado el procedimiento de escritura.

Qué Hacen los Ajustes del Sistema / Funciones de los Ajustes del Sistema

Para más información sobre los procedimientos para ajustar los parámetros siguientes, así como sobre el modo en que funcionan, consulte las páginas de referencia respectivas.

- **MIDI CH** (Canal MIDI) → (p. 84)
- **BULK DUMP** (Transmisión de Datos) → (p. 88)

Ajustar la Afinación Maestra (TUNE)

Este ajuste le permite ajustar la afinación general del SH-32. En la pantalla se indica la frecuencia de la tecla La4 (La central), con las centenas omitidas (es decir, el 4 de 400).

Valores del ajuste: 26.0-40.0-54.0 (426.0-440.0-454.0 Hz)

Desconectar la Función Preview (de Entrada de Notas) del Generador de Sonido Interno (LOCAL)

Cuando pulse [PREVIEW] para activar la función Preview podrá utilizar los botones de entrada de notas del SH-32 para hacer sonar los sonidos (p. 21). En este caso, también puede ajustar si los botones de entrada de notas se desconectan del generador de sonido interno (Interruptor Local: Off) o permanecen conectadas (Interruptor Local: On). Ajústelo a Off cuando quiera evitar el solapado de mensajes de nota idénticos dentro del SH-32 (es decir, una nota que suena dos veces) debido a una conexión en bucle con el secuenciador MIDI externo.

Valores del ajuste: OFF (Desactivado), On (Activado)

NOTE

Cuando el Interruptor Local está ajustado en Off, los botones de entrada de notas de la función Preview se desconectan tanto de la función Apeggiator como de la función Chord Memory, y los datos de ejecución sólo se envían al conector MIDI OUT.

- Cuando el Interruptor del Teclado Remoto (REMOTE) está activado (On), el teclado MIDI externo conectado al conector MIDI IN asume la misma función que los botones de entrada de notas del SH-32. Así pues, el Interruptor Local también afecta a la conexión entre el teclado MIDI externo y el generador de sonido interno.

Hacer Funcionar un Teclado MIDI Externo como la Función Preview (REMOTE)

Cuando el Interruptor del Teclado Remoto (REMOTE) está activado (On), el teclado MIDI externo conectado al conector MIDI IN funciona del mismo modo que los botones de entrada de notas del SH-32

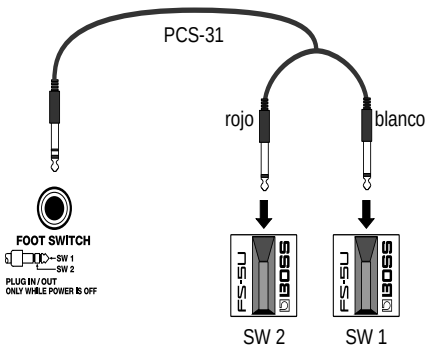
Valores del ajuste: OFF (Off), On (On)

NOTE

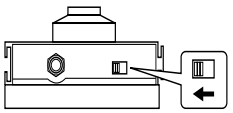
Mientras el Interruptor del Teclado Remoto (REMOTE) esté activado no se distinguirán correctamente los canales utilizados por los mensajes MIDI que llegan desde un aparato MIDI externo.

Ajustar la Función del Interruptor de Pie (FOOT SW)

Este ajuste sirve para seleccionar la función que va a controlar el interruptor de pie conectado al jack FOOT SWITCH. Puede conectar dos interruptores, el "SW1" y el "SW2". Cuando utilice el interruptor de pedal DP-2 (opcional) sólo podrá utilizar la función del SW1. Si conecta dos interruptores de pie BOSS FS-5U (opcionales) con un cable de división PCS-31 (opcional) podrá utilizar tanto la función del SW1 como la del SW2.



* Ajuste el interruptor de Polaridad del FS-5U, tal como se muestra en el dibujo..



Interruptor de polaridad

NOTE

Apague siempre la unidad antes de conectar o desconectar el interruptor de pie del jack FOOT SWITCH. Si conecta o desconecta cables mientras la unidad está encendida puede ser que el SH-32 no funcione tal como esperaba.

Valores del ajuste:

P.UP

Cambia el Patch, el Set de Percusión o el Performance.

- SW 1 (PATCH / PERFORMANCE UP): Avanza un número de tone cada vez que se pisa el pedal.
- SW 2 (PATCH / PERFORMANCE DOWN): Retrocede un número de tone cada vez que se pisa el pedal.

c.UP

Cambia la Forma de Acorde de la función Chord Memory.

- SW 1 (CHORD FORM UP): Avanza un número de Forma de Acorde cada vez que se pisa el pedal.
- SW 2 (CHORD FORM DOWN): Retrocede un número de Forma de Acorde cada vez que se pisa el pedal.

a.UP

Cambia el Estilo de Arpegio del Arpegiador.

- SW 1 (ARPEGGIO STYLE UP): Avanza un número de Estilo cada vez que se pisa el pedal.
- SW 2 (ARPEGGIO STYLE DOWN): Retrocede un número de Estilo cada vez que se pisa el pedal.

d.UP

Cambia el Estilo de Percusión del Arpegiador.

- SW 1 (RHYTHM STYLE UP): Avanza un número de Estilo cada vez que se pisa el pedal.
- SW 2 (RHYTHM STYLE DOWN): Retrocede un número de Estilo cada vez que se pisa el pedal.

tAP

- SW 1 (TAP BPM): Ajusta el valor del tempo según la cadencia con la que se pise el pedal (Tap Tempo Teach).
- SW 2 (ARPEGGIATOR ON / OFF): El Arpegiador se activa y se desactiva alternativamente cada vez que se pisa el pedal.

in.F

- SW 1 (INS-FX ON / OFF): Los Efectos de Inserción (INS-FX) se activan y desactivan alternativamente cada vez que se pisa el pedal.
- SW 2 (REV / DELAY ON / OFF): Los efectos de Reverb / Delay (REV / DELAY) se activan y desactivan alternativamente cada vez que se pisa el pedal.

NOTE

En el modo Part Assign no puede activar y desactivar los efectos.

rE.d

- SW 1 (REV / DELAY ON / OFF): Los efectos de Reverb / Delay (REV / DELAY) se activan y desactivan alternativamente cada vez que se pisa el pedal.
- SW 2 (INS-FX ON / OFF): Los Efectos de Inserción (INS-FX) se activan y desactivan alternativamente cada vez que se pisa el pedal.

NOTE

En el modo Part Assign no puede activar y desactivar los efectos.

crd

- SW 1 (CHORD MEMORY ON / OFF): La función Chord Memory se activa y desactiva alternativamente cada vez que se pisa el pedal.
- SW 2 (ARPEGGIATOR ON / OFF): El Arpegiador se activa y desactiva alternativamente cada vez que se pisa el pedal.

ArP

Puede determinar si el Arpegiador va a sonar o no en la parte de sintetizador o en la parte de percusión en el modo Performance.

- SW 1 (ARPEGGIO START / STOP): Activa y desactiva alternativamente si va a sonar o no el arpegio en la parte de sintetizador cada vez que se pisa el pedal.
- SW 2 (RHYTHM START / STOP): Activa y desactiva alternativamente el sonido del arpegio de la parte de percusión (patrón de ritmo) cada vez que se pisa el pedal.

Par

- SW 1 (PORTAMENTO ON / OFF): Portamento se activa (sólo Legato) y desactiva (Normal) cada vez que se pisa el pedal.
- ·SW 2 (SOLO ON / OFF): Activa y desactiva alternativamente la En el modo Performance se ve afectada la Parte recuperada en el Panel

MEMO

En el modo Performance se ve afectada la Parte recuperada en el Panel.

SoL

- SW 1 (SOLO ON / OFF): Activa y desactiva alternativamente la función Solo cada vez que se pisa el pedal.
- · SW 2 (PORTAMENTO ON / OFF): Portamento se activa (sólo Legato) y desactiva (Normal) cada vez que se pisa el pedal.

NOTE

En el modo Performance se ve afectada la Parte recuperada en el Panel.

Seleccionar el Reloj Que se Utiliza para Sincronizar el Tempo (CLOCK)

Este ajuste sirve para ajustar el reloj con el que se va a sincronizar el tempo del Arpegiador o el tempo del LFO, ya sea el reloj interno (ajuste BPM) int o el reloj MIDI externo mid.

Valores del ajuste: int int, mid (MIDI)

NOTE

Si no se envían mensajes de Reloj MIDI desde el aparato MIDI externo mientras el reloj está ajustado a " mid " (MIDI) ocurre lo siguiente.

- Las ejecuciones del Arpegiador no empiezan.
- El LFO ajustado a ON en BPM SYNC (p. 61) se detiene.

En este caso, aunque parezca que **el SH-32 ha dejado de producir sonido**s, el sistema funciona correctamente una vez que se reciben los mensajes de Reloj MIDI desde el aparato externo.

Utilizar MIDI OUT como Conector THRU (MIDI THRU)

Este ajuste sirve para ajustar si el conector MIDI OUT tendrá su función de transmisión normal (OFF) o si funcionará como un conector THRU (On). Cuando está ajustado a "On" la mayoría de mensajes MIDI que se reciben en el conector MIDI IN vuelven a transmitirse sin cambio a través del conector MIDI OUT.

Valores del ajuste: OFF (Off), On (On)

MEMO

Los mensajes de nota de los botones de entrada de nota no se emiten desde el conector MIDI OUT si la función Preview está activada cuando se activa la función MIDI THRU.

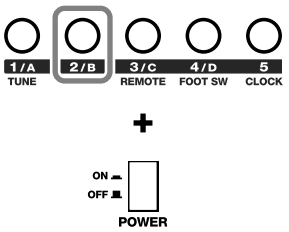
Activar y Desactivar la Función Low Boost

El SH-32 dispone de una **función Low Boost** que se aplica a toda la salida para compensar la falta de frecuencias bajas que hay cuando se utilizan auriculares y altavoces pequeños. Puede activar y desactivar esta función cuando quiera.

MEMO

De fábrica y después de realizar una operación de Factory Reset, la función Low Boost está ajustada a ON. **Le recomendamos que ajuste la función a OFF cuando conecte el SH-32 a altavoces grandes o a sistemas de PA profesionales**. Cuando la función está activada, los caracteres "bSt" (Boost) parpadean varias veces en la pantalla después de encenderse el SH-32 y de mostrarse el mensaje de puesta en marcha.

1. **Primero, pulse el interruptor POWER del panel posterior para apagar la unidad.**
2. **Mientras mantiene pulsado [2/B], vuelva a encender la unidad.**



El indicador de [2/B] parpadea y en pantalla se muestra "bSt" (Boost) mientras se mantiene pulsado [2/B].

3. **Pulse [VALUE ▼/▲] para cambiar la función a " On " (On) o " OFF " (Off).**
4. **Cuando haya terminado de realizar el ajuste, apague la unidad y vuelva a encenderla.**

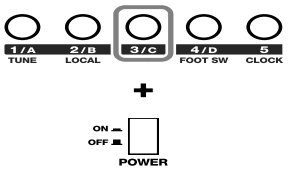
NOTE

El ajuste de la función Low Boost es un ajuste del sistema. Los ajustes del sistema se guardan en el momento en que se cambian los valores del parámetro. Así pues, estos ajustes no se pierden cuando se apaga la unidad, ni siquiera si no se ha realizado el procedimiento de escritura.

Seleccionar el Estado Que va a Utilizar Cuando Se Enciende el SH-32

Del modo siguiente podrá seleccionar el estado al que va a cambiar el SH-32 cuando lo encienda (modo Power Up).

1. **Primero, pulse el interruptor POWER del panel posterior para apagar la unidad.**
2. **Mientras mantiene pulsado [3/C], vuelva a encender la unidad.**



[3/C] parpadea y en pantalla se muestra " PuP " (Power up) mientras se mantiene pulsado [3/C].

3. **Pulse [VALUE ▼/▲] para cambiar la función para seleccionar el estado que se va a utilizar cuando encienda la unidad**

 LSt **: (Último ajuste)**: Recupera el Patch o Performance seleccionado cuando se apagó la unidad por última vez.

 dEF **: (Por defecto)**: Siempre recupera el Patch "A11"

4. **Cuando haya terminado de realizar el ajuste, apague la unidad y vuelva a encenderla.**

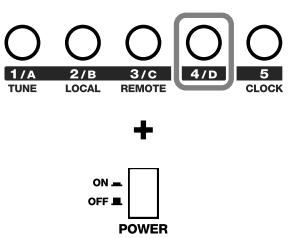
NOTE

El ajuste del modo Power Up es un ajuste del sistema. Los ajustes del sistema se guardan en el momento en que se cambian los valores del parámetro. Así pues, estos ajustes no se pierden cuando se apaga la unidad, ni siquiera si no se ha realizado el procedimiento de escritura.

Seleccionar los Mensajes MIDI Que se Van a Utilizar para Transmitir Información de Control del Panel

Este ajuste sirve para seleccionar mensajes de Cambio de Control MIDI o Mensajes Exclusive de Sistema MIDI como el principal medio para enviar y recibir información acerca de las acciones de los deslizadores, potenciómetros y otros controles del panel, o para cambiar los tones (modo de Recepción / Transmisión MIDI) cuando se utiliza un aparato MIDI externo.

1. **Primero, pulse el interruptor POWER del panel posterior para apagar la unidad.**
2. **Mientras mantiene pulsado [4/D], vuelva a encender la unidad.**



El indicador de [4/D] parpadea y en pantalla se muestra " txM " (TxM) mientras se mantiene pulsado [4/D].

3. **Pulse [VALUE ▼/▲] para cambiar la función para seleccionar el ajuste.**

 OFF **(OFF):** No se transmiten ni se reciben mensajes de Cambio de Control relacionados con el panel.

 Md1 **(MODE 1):** Se transmiten y se reciben mensajes MIDI, principalmente mensajes Exclusive de Sistema.

 Md2 **(MODE 2):** Se transmiten y se reciben mensajes MIDI, principalmente mensajes de Cambio de Control

4. **Cuando haya terminado de realizar el ajuste, apague la unidad y vuelva a encenderla.**

NOTE

- El ajuste del modo de Transmisión / Recepción MIDI es un ajuste del sistema. Los ajustes del sistema se guardan en el momento en que se cambian los valores del parámetro. Así pues, estos ajustes no se pierden cuando se apaga la unidad, ni siquiera si no se ha realizado el procedimiento de escritura.
- En el MODE 1, si se recibe un mensaje de Cambio de Control o de otro tipo cuando los mensajes Exclusive de Sistema se están utilizando para transmitir y recibir información, estos otros mensajes no se tienen en cuenta (los mensajes Exclusive siempre se reciben).

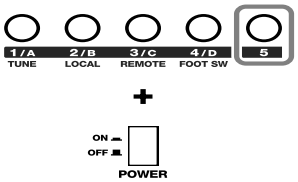
Para una información más detallada sobre los mensajes MIDI transmitidos y recibidos en cada modo, consulte la **"Lista de Ajustes de Transmisión/Recepción MIDI"** (p. 115).

Cambiar el Número de Identificación del SH-32

Cuando intercambie mensajes Exclusive de Sistema (*) en un sistema MIDI a gran escala que utilice varios SH-32, utilice este ajuste para ajustar un **Número de Identificación** diferente para cada SH-32. De este modo, los mensajes que van destinados a cada unidad podrán distinguirse unos de otros (normalmente no es necesario cambiar este ajuste).

* ***Los mensajes Exclusive de Sistema MIDI*** *son mensajes MIDI destinados exclusivamente a un aparato en particular; controlar la utilización de estos mensajes requiere un gran conocimiento de cómo funciona MIDI. También es necesario consultar* ***"MIDI Implementado"*** *de un aparato particular. También está disponible una publicación separada titulada* ***"MIDI Implementado"****. En ella se proporcionan detalles completos acerca de cómo se ha implementado MIDI en el SH-32. Si necesita esta publicación (por ejemplo, para realizar programación a nivel de bytes), póngase en contacto con el Centro de Atención Roland o el distribuidor autorizado de Roland más cercanos.*

1. **Primero, pulse el interruptor POWER del panel posterior para apagar la unidad.**
2. **Mientras mantiene pulsado [5], vuelva a encender la unidad.**



El indicador de [5] parpadea y en pantalla se muestra " id " (ID) mientras se mantiene pulsado [5].

3. **Pulse [VALUE ▼/▲] para cambiar la función para seleccionar el número de Identificación del Aparato (017-032).**

4. **Cuando haya terminado de realizar el ajuste, apague la unidad y vuelva a encenderla.**

NOTE

El ajuste del número de Identificación del Aparato es un ajuste del sistema. Los ajustes del sistema se guardan en el momento en que se cambian los valores del parámetro. Así pues, estos ajustes no se pierden cuando se apaga la unidad, ni siquiera si no se ha realizado el procedimiento de escritura.

Recuperar los Ajustes de Fábrica (Factory Reset)

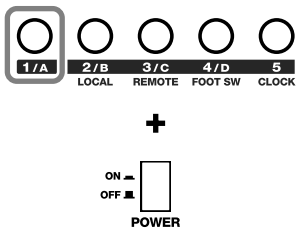
Este ajuste hace que todos los datos contenidos en el SH-32 (o tipos específicos de datos) recuperen el ajuste que tenían programado de fábrica (Factory Reset).

NOTE

Cuando se lleva a cabo un Factory Reset, todos los datos implicados en el proceso de Factory Reset se perderán. Estos datos no pueden recuperarse. Si ha creado algún dato que quiera conservar, guarde esos datos transmitiéndolos a un secuenciador MIDI o a un aparato similar (p. 88).

1. **Primero, pulse el interruptor POWER del panel posterior para apagar la unidad.**

2. **Mientras mantiene pulsado [1/A], vuelva a encender la unidad.**



El indicador de [1/A] parpadea y en pantalla se muestra "rSt" (Reset) mientras se mantiene pulsado [5].

3. **Pulse [VALUE ▼/▲] para seleccionar los datos que quiere que recuperen los ajustes de fábrica.**

Tipos de Datos Que Se Pueden Devolver a Sus Ajustes Originales

ALL **(Todos los Datos):** Patches, Sets de Percusión, Performances, Estilos de Arpegio, Estilos de Percusión, Formas de Acorde, Ajustes del Sistema

Sou **: (Datos de Sonido):** Patches, Sets de Percusión, Performances

ArP **(Estilos de Arpegio/Percusión**): Estilos de Arpegio, Estilos de Percusión

CHd **(Formas de Acorde):** Formas de Acorde

SYS **(Configuración del Sistema):** Ajustes de sistema

4. **Pulse [WRITE (EXEC)].**

El indicador de [WRITE (EXEC)] parpadea y en pantalla se muestra el mensaje Sur (¿Está seguro?) a la espera de que confirme que quiere llevar a cabo el Factory Reset.

5. **Vuelva a pulsar [WRITE (EXEC)] para llevar a cabo el Factory Reset. Para cancelar la operación, pulse [EXIT].**

Los datos seleccionados en el Paso 3 se borran y se recuperan los ajustes originales de fábrica.

6. **Cuando se haya completado el Factory Reset, apague la unidad y vuelva a encenderla.**

NOTE

Cuando utilice los ajustes de fábrica, para que suenen correctamente los Patches y Performances en los que la función Arpegiador o Chord Memory esté ajustada a "ON", necesitará realizar un Factory Reset no sólo para los Patches y los Performances sino también para los Estilos de Arpegio, los Estilos de Percusión y las Formas de Acorde.

SINTETIZADOR SH-32

Apéndices

Solucionar Pequeños Problemas

Si el SH-32 deja de producir sonido o si no funciona de la manera esperada, primero compruebe los siguientes puntos.
Si con estas sugerencias no logra resolver el problema, contacte con su proveedor o el Centro de Servicio Postventa de Roland.

* *Roland no asume ninguna responsabilidad en cuanto a la recuperación de datos perdidos o por cualesquiera daños incurridos provocados por dichas perdidas.*

Problema	Causa	Acción
La unidad no se enciende	¿Está el adaptador AC conectado correctamente al SH-32 y a la toma de corriente AC?	Compruebe las conexiones del adaptador AC.
No hay Sonido/Volumen Bajo	¿Está encendidos los aparatos conectados a la unidad?	Cerciórese de que su amplificador o mezclador esté encendido.
	¿Está el volumen bajado al mínimo?	Compruebe el volumen del SH-32 y el del amplificador o mezclador.
	¿Suenan los auriculares?	¿Si hay sonido en los auriculares, es posible que un cable está en malas condiciones o que el amplificador o mezclador está funcionando incorrectamente. Compruebe los cables y los aparatos otra vez.
	¿Ha seleccionado la reproducción de la Canción Demo?	Pulse [EXIT] para salir del modo Demo Song playback (p. 18).
	¿Está el interruptor Local ajustado en OFF?	Ajuste el Interruptor LOCAL en ON (p. 90).
	¿Es demasiado bajo el nivel del Patch o del Performance?	Compruebe el ajuste de [LEVEL] (p. 59).
	¿Está ajustado demasiado bajo el nivel de Sustain de la sección AMP?	Compruebe el ajuste de [S] (AMP Env Sustain Level) de la sección AMP (p. 58).
	¿Está demasiado baja la frecuencia de la sección FILTER?	Compruebe el ajuste de [CUTOFF] de la sección FILTER (p. 57).
	¿Se ha ajustado demasiado baja la frecuencia de la sección LFO 1?	Compruebe el ajuste de [RATE] de la sección LFO 1 (p. 60).
	¿Han sido recibidos mensajes MIDI procedentes de un aparato externo para bajar el volumen?	Compruebe el volumen.
	¿Coinciden los canales de transmisión y de recepción?	Cerciórese de que los canales de transmisión y recepción del SH-32 y del aparato MIDI externo coincidan (p. 84).
	¿Llega el reloj MIDI externo al SH-32 (cuando CLOCK se ajusta en "MIDI" y LFO's BPM SYNC o el Arpegiador está activado)?	Ajuste el aparato MIDI externo de forma que el reloj MIDI se transmita correctamente.
	¿Está en blanco el ajuste Arpeggio Style (o Rhythm Style) (no contienen notas) con el arpegiador activado?	Grabe notas en el Estilo de Arpegio (o Estilo de Percusión) o apague el Arpegiador.
	¿Está utilizando un teclado MIDI con la función REMOTE activada y LOCAL ajustado en OFF?	Al utilizar la función REMOTE, ajuste LOCAL en ON (p. 90).
	¿Ha seleccionado el Slicer o un efecto similar para INS-FX habiendo ajustado un ciclo muy lento?	Con este tipo de ajuste, pueden ocurrir que no se produzca sonido durante intervalos largos. Compruebe la Frecuencia y otros ajustes relacionados con el ciclo.
Afinación Incorrecta	¿Son correctos los ajustes de la afinación de la sección OSC 1&2?	Compruebe el ajuste de [COARSE] (Afinación General) / [FINE] (Afinación Precisa) de la sección OSC 1&2 (p. 54).
	¿Es correcto el ajuste de Master Tune?	Compruebe el ajuste de Master Tune (p. 90).
	En el modo Performance,¿ están activados los ajustes de afinación para cada Parte?	En el modo de Asignación de Partes, ajuste PITCH [COARSE] y [FINE] a (0).
	¿Se ha recibido un mensaje de Pitch Bend de un aparato externo dejando la nota "colgada""	Pruebe de accionar la palanca del bender del teclado MIDI conectado a la unidad.
Las notas se cortan	¿Ha seleccionado Solo / Unison?	Al seleccionar Solo o Unison, incluso si pulsa dos o más teclas a la vez, sólo sonarán notas individuales. Si desea tocar dos o más notas a la vez, pulse [SOLO] o [UNISON] para que se apague el indicador, seleccionando Poly (p. 61, p. 62).
	¿Se está excediendo la polifonía máxima simultánea?	El SH-32 tiene una polifonía máxima de 32 voces. Ajuste la función Oscillator Reserve para ver si ayuda (p. 73).
El sonido se distorsiona	¿Ha subido el ajuste de Patch level o de otro nivel?	Compruebe el ajuste de [LEVEL] (p. 59).
Se escucha un ruido extraño periódicamente o aleatoriamente	¿Está el panorama alternándose sobre una gama ancha con un ciclo LFO rápido?	El SH-32 no dispone de circuitos suplementarios (lo que haría que la conexión entre niveles fuera menos brusco) para el panorama y por eso, es posible que se genere ruido cuando el panorama cambia rápidamente sobre un campo estereofónico muy ancho. Si llega a ser molesto, utilice INS-FX (Auto Pan Type) en vez del LFO para controlar el panorama (p. 111).
	Está "Lon" (LOFI NOISE) seleccionado como tipo INS-FX?	Este tipo de efecto genera ruido de grabadora analógico simulado incluso cuando no hay señal de entrada (esto no indica un malfuncionamiento).
No hay efectos de panoramización	¿Está utilizando un efecto INS-FX de tipo mono?	Cuando utiliza un INS-FX de tipo mono, se desactiva el panorama del generador de sonido, y el sonido se percibe en el centro de campo estereofónico. Apague INS-FX o bien, use un efecto estéreo.
No funciona el filtro del generador de sonido	¿Está activado Oscillator Sync?	No puede utilizar simultáneamente Oscillator Sync y el filtro de la sección del generador de sonido. Seleccionado Filter como tipo de INS-FX type, puede aplicar un efecto de filtro.
	¿Está la ENV DEPTH profundidad ajustado a "0" (cuando A / D / S / R no está activado)?	Compruebe el ajuste de [ENV DEPTH] de la sección FILTER.
	¿Está editando el Set de Percusión (cuando sólo SLOPE no puede cambiarse)?	El SLOPE de filtro no puede ser reemplazado en los Sets de Percusión (está fijado a -12 dB).
No se activan REV/DELAY On/Off y EFFECT LEVEL de la parte individual enviado a REV/DELAY	¿Ha seleccionado SEr (Serie) en el ajuste de Serie INS > REV?	Ajuste INS > REV Series en PAr (Paralelo) y efectúe ajustes separados para cada Parte (p. 64).
Efectos de delay de tipo Sync no se sincronizan correctamente	¿Se ha excedido el tiempo de delay máximo ajustable para el efecto de delay seleccionado?	Si el efecto está sincronizado correctamente con tiempos de delay menores, utilice un ajuste que esté dentro de esa gama.

Problema	Causa	Acción
Performances que utilizan el Arpegiador no se inician	¿Ha sido cancelado el reloj MIDI procedente de una fuente externo (cuando "MIDI" ha sido seleccionado para el ajuste de CLOCK)?	Ajuste el aparato MIDI de forma que el reloj MIDI se transmita de forma correcta.
	¿Está en blanco el estilo de Arpegio (o Estilo de Percusión) (no contiene notas)?	Grabe notas en el Estilo de Arpegio (o Estilo de Percusión).
	¿Sería posible debido a que la Parte que va a sonar como arpegio no haya sido especificada (ARPEGGIATOR [ON] parpadeando)?	Mantenga pulsado ARPEGGIATOR [ON] y pulse un botón de Parte para especificar la Parte en la que sonarán los arpegios.
No suenan los acordes/suenan notas individuales estando activada la función Chord Memory	¿Está activada la función SOLO, UNISON, OSC 1x2 SYNC (Oscillator Sync), u otra función que pudiera hacer que las notas sonasen individualmente?	Desactive dicha función.
	¿Hay una sola nota grabada en la Forma de Acorde?	Grabe otra vez los datos de la Forma de Acorde o bien, seleccione otra Forma de Acorde (p. 81).
No se transmiten/reciben correctamente los mensajes MIDI	¿Son correctos los diversos ajustes de los canales MIDI?	Compruebe el canal MIDI de la Parte, el canal de Control del Performance y los ajustes del Interruptor Remoto del Teclado (p. 84, p. 90).
	¿Son correctos los diversos ajustes del interruptor de recepción?	Compruebe los ajustes del Interruptor de Recepción de Cambio de Programa y del Interruptor de Recepción de Mensajes Exclusive (p. 93).
	¿Es correcto el ajuste de Bulk Dump (el tipo)?	Compruebe el ajuste de Bulk Dump (p. 88).
	¿Es correcto el ajuste del Número de Identificación de Aparato?	Ajuste el Número de Identificación de Aparato que utilizó cuando grabó los datos exclusive en el secuenciador (p. 93).
	¿Se está reproduciendo al tempo correcto el secuenciador?	Haga que se reproduzcan los datos del secuenciador con el tempo que utilizó cuando grabó los datos exclusive.
Al utilizar Cambios de Programa MIDI, el cambio de sonidos y la producción de sonido después del cambio tarda demasiado	Generalmente, los Cambios de Programa provocan la modificación de grandes cantidades de datos a la vez. Si, antes o después de un cambio de sonido, se transfieren grandes volúmenes de datos MIDI, es posible que el SH-32 no pueda hacer el cambio rápidamente.	Intente desplazar la transferencia de parte de los datos, por ejemplo, transmita los datos del secuenciador antes o de otra manera evite cambios múltiples simultáneos. Puede probar otras técnicas como, por ejemplo, cambiar en los descansos o cambiar cuando esté tocando una nota larga en otra Parte (para grabaciones profesionales y otras situaciones exigentes, recomendamos que utilice múltiples generadores de sonido o que grabe las pistas de audio del secuenciador de manera secuencial, principalmente en el modo Patch).
Existe una transmisión/recepción MIDI pobre de las operaciones realizadas en el panel	Las condiciones y el comportamiento de la transmisión / recepción de datos MIDI puede verse afectado por los ajustes del modo de transmisión MIDI.	Vea **"Lista de Ajustes de la Transmisión/Recepción MIDI"** (p. 115) para comprobar el estado de la transmisión / recepción.
Al utilizar el SH-32 con un secuenciador, los Patches suenan tarde después del cambio	En general, cuando se utiliza un aparato de generación de sonido de múltiples funciones con un secuenciador MIDI, el procesamiento de los sonidos que suenan puede ser lento si hay cambios de Patch o si se transmiten grandes cantidades de datos.	Reduzca la cantidad de mensajes MIDI; por ejemplo, utilizando el secuenciador para reducir la densidad del flujo de datos.
		Evite que sucendan Cambios de Programa simultáneamente en Partes múltiples.
		Use técnicas como la cambiar de sonido durante los rellenos, notas largas o en otros puntos donde el ritmo no es muy evidente.
		Si fuera posible, haga que cualquier Patch que utilice dos osciladores utilice uno. Además, pruebe de utilizar la función Suboscillator.
		Cambie los sonidos cuyos tiempos de desvanecimiento sean largos por sonidos con tiempos más cortos.
		Use una caja splitter MIDI o caja thru en vez de la función MIDI THRU.
El Arpegiador del SH-32 pierde el tempo o para cuando se ajusta el aparato MIDI de transmisión	¿Se están enviando numerosos mensajes MIDI por el aparato MIDI de transmisión?	Ciertas operaciones, incluyendo el uso del Arpegiador, provocan la creación de un número extenso de sonidos. En este caso, el sistema del SH-32 da prioridad a los sonidos en si, y esto puede hacer que se pare el procesamiento de grandes cantidades de datos MIDI dando como resultado el malfuncionamiento de la unidad.
La unidad no recibe el Bulk Dump u otros datos y mensajes de Sistema Exclusive	¿Está activado el Interruptor Remoto del Teclado y desactivado el Interruptor Local?	Ajuste el Interruptor Local en ON cuando el Interruptor Remoto del teclado está activado.
	¿Están los aparatos de transmisión y recepción ajustados a distintos Números de Identificación de Aparato?	Haga que coincidan los Números de identificación de Aparato (p. 93).
Los Performances no cambian de forma initerrumpida	¿Tiene los sonidos cambiándose de forma continua más de lo necesario o está transmitiendo mensajes MIDI innecesarios inmediatamente después del cambio?	Cuando se utilizan los botones o mensajes de Cambio de Programa para cambiar de Performance, el procesamiento interno de grandes cantidades de datos ocurre de repente. Esto puede ocasionar el malfuncionamiento de la unidad y por ello, debe evitar utilizar el SH32 en dichas operaciones. * Utilizando mensajes de Cambio de Programa para cambiar Performances enteros no es una técnica apropiada para cambiar de sonido durante la interpretación de una canción.
El Arpegiador no hace sonar arpegios	¿Está el parámetro DURATION ajustado en "Ft1" (Filtro 1) o "Ft2" (Filtro 2) en el Patch o Performance?	En este caso, en vez de hacer sonar arpegios normales, el SH-32 cambia a una función que crea el tipo de cambio en el sonido que obtendría con un filtro de pasos; por eso, las teclas pulsadas afectan al filtro.
El efecto de filtro en el Arpegiador es débil	¿Está el parámetro DURATION ajustado en "Ft1" (Filtro 1) o "Ft2" (Filtro 2)?	Al seleccionar "Ft1", no se produce ningún efecto pulsando una sola tecla.
	¿Es apropiado el ajuste del filtro?	Una vez confirmado que TYPE (Tipo de Filtro) no está ajustado en "OFF," y que [RESONANCE] está ajustado a un valor algo alto, utilice [CUTOFF] para encontrar el punto en que el efecto sea más pronunciado.

Lista de Mensajes de Error

Si ha sucedido un error en una operación, o si el SH-32 no es capaz de seguir procesando tal como se ha indicado que debe, se mostrará un mensaje de error en la pantalla. Realice la acción apropiada para el mensaje de error mostrada.

* *Esta sección presenta los mensajes de error en orden alfabético.*

Pantalla	Situación	Acción
	La pila de seguridad (la pila que mantiene integros los datos de la memoria del usuario) está casi sin carga.	Contacte con su proveedor o el Servicio Posventa de Roland para que cambien la pila.
	Existe la posibilidad de que un cable MIDI ha sido desconectado involuntariamente o está en malas condiciones.	Compruebe el cable MIDI.
	El valor de checksum de un mensaje de sistema exclusive era incorrecto.	Rectifique el valor de checksum en cuestión.
	Debido a la recepción de una cantidad excesiva de mensajes MIDI, el SH-32 no ha podido procesarlos correctamente.	Reduzca la cantidad de menajes MIDI a transmitir.
	Es posible que el aparato MIDI conectado al conector MIDI IN del SH-32 ha sido apagado.	Comprueba el estado del aparato en cuestión
	Se ha recibido incorrectamente un mensaje MIDI.	Si se muestra repetidamente este mensaje, significa que existe un problema con los mensajes MIDI siendo transmitidos al SH-32.

Lista de Patches

Banco C (Usuario)

Nº	Nombre de Patch	Comentario
C11	Bass 1	Sonido de Bajo con efectos de Resonancia
C12	SyncLead 1	Sonido para solista Oscillator Sync
C13	Slicer 1	Pulso que emplea el LFO
C14	Arpeggiator Saw 1	Sonido Dance con Arpegiador
C15	Dist Lead	Solista con regeneración y mucha distorsión
C16	LFO Pulsing	Sonido FX con Ruido de forma de onda y LFO
C17	Spank Noize	Ruido utilizado en la demo “SPANK”
C18	GR300 Lead	Sonido solista que emplea una onda de DIENTE DE SIERRA tipo sinte analógico
C21	Synth Orch	Sonido de PAD analógico
C22	Techno Saws	Sonido Dance clásico con detune profundo
C23	Ring Bell	Sonido tipo campana producido por el modulador en anillo (INS-FX)
C24	Filter Arpeggiator	Sonido con un pulso muy evidente producido por el filtro controlado por el Arpegiador
C25	Noise Pad	Ruido con carácter distintivo
C26	Low Sweep	Sonido de barrido tipo de los sintes analógicos
C27	Bass Beat	Bajo con pulso proporcionado por el LFO
C28	Arpeggiator Saw 2	Sonido Dance con Arpegiador
C31	Moving Noise	Sonido FX que emplea el LFO
C32	Moving Strings	Cuerda con cambio producidos por el LFO
C33	Soft Lead	Sonido solista distintiva y suave tipo sinte analógico
C34	Arpeggiator Saw 3	Sonido secuenciado que emplea el Arpegiador
C35	PWM Pad	Sonido PAD que emplea la función PWM
C36	Techno Voice	Sonido se voz sintetizada con Resonancia
C37	Analog E.Piano	Sonido tipo piano eléctrico de los sintes analógicos
C38	Zap	Sonido clásico que utiliza un ajuste mayor de la Resonancia
C41	Bass 2	Bajo suave y grave tipo “drum and bass”
C42	Bass 3	Bajo suave tipo Hip Hop
C43	Bass 4	Bajo clásico tipo SH-101
C44	Bass 5	Bajo tipo SH-101 con Resonancia
C45	Bass 6	Sonido clásico de bajo tipo “mini”
C46	Bass 7	Bajo sinte que emplea una onda de diente de sierra
C47	Comp-F Bass	Bajo utilizado en la demo“CompFusion”
C48	Bass 8	Bajo con Resonancia (variación)
C51	Bass 9	Bajo con la función Unison
C52	Bass 10	Bajo con osciladores múltiples
C53	Bass 11	Bajo con Resonancia (variación)
C54	Bass 12	Sonido de bajo TB-303 utilizado en Techno y otros estilos
C55	Bass 13	Bajo con delay
C56	Spank Bass	Bajo utilizado en la demo “SPANK”
C57	Bass 14	Bajo con distorsión
C58	Lead 3	Sonido de solista Pipe que emplea una onda triangular
C61	Lead 4	Sonido de solista Pipe combinado con una onda rectangular y ruido
C62	Lead 5	Sonido de solista combinado con una onda triangular i vibrato
C63	Lead 6	Sonido de solista que emplea una onda de sierra
C64	Lead 7	Sonido de solista combinado con una onda rectangular y una onda de pulso
C65	Lead 8	Sonido de solista que emplea una onda rectangular
C66	Lead 9	Sonido de solista con phaser
C67	Lead 10	Sonido de solista con Resonance
C68	Lead 11	Sonido de solista con distorsión suave
C71	Lead 12	Sonido de solista que emplea PWM
C72	Lead 13	Sonido de solista que emplea una forma de onda SPECTRUM
C73	Lead 14	Sonido de solista que emplea Oscillator Sync
C74	Lead 15	Sonido de solista con distorsión
C75	Lead 16	Sonido de solista con distorsión y delay
C76	Syn Organ1	sonido de órgano sintetizado
C77	Syn Organ1	
C78	Synth Sitar	sitar sintetizado
C81	Bell 1	Campana sintetizada
C82	Bell 2	Variaciones de campana sintetizada
C83	Analog Piano 1	Piando tipo sinte analógico
C84	Synth Clavi 1	Clavicordio tipo sinte analógico
C85	Synth Clani 2	Clavicordio tipo sinte analógico con ataque distintivo
C86	Analog Key 1	Sonido de teclado analógico con Resonancia
C87	Analog Key 2	Sonido de teclado analógico
C88	SEQ 1	Sonido apta para secuencias analógicas

Banco D (Usuario)

Nº	Nombre de Patch	Comentario
D11	SEQ 2	Sonido para secuencias analógicas
D12	SEQ 3	
D13	Reso BPF 1	Sonido con Barrido utilizado tipicamente en Techno y otros estilos
D14	Reso BPF 2	Variación del sonido Techno con Barrido
D15	Reso HPF	Sonido Techno con Barrido y características de filtro especiales
D16	LoFiRing	Sonido LoFi con Modulador en Anillo
D17	4th Saws	Sonido Techno con el oscilador solapando cuartas
D18	Comp-F Lead	Sonido de solista utilizado en la demo “CompFusion”
D21	4th Reso Saw	Sonido Techno con Resonancia
D22	SEQ 4	Sonido estilo años 80 para secuencias analógicas
D23	SEQ 5	Sonido para secuencias analógicas
D24	PolySynth 1	Sonido Polysynth
D25	PolySynth 2	
D26	PolySynth 3	
D27	PolySynth 4	
D28	Comp-F Poly	Sonido de sinte utilizado en la demo “CompFusion”
D31	TRAVELER 1	Sonido de sinte utilizado en la demo “TRAVELER”
D32	SawStack 1	Sonido Saw stack utilizado en Dance, Techno y otros estilos
D33	SawStack 2	
D34	SawStack 3	
D35	Brass 1	Sonido de metal analógico clásico
D36	Brass 2	Metal sintetizada suave
D37	Brass 3	Metal sintetizada suave con mucha resonancia
D38	SynthPad 1	Sonido Synth PAD con onda de sierra
D41	SynthPad 2	Sonido PAD analógico
D42	SynthPad 3	Sonido PAD suave con barrido
D43	SynthPad 4	
D44	SynthPad 5	Sonido PAD con Phaser
D45	Analog Strings	Sonido de cuerda analógica
D46	Soft Strings	Cuerda suave analógica
D47	Oct Strings	Cuerda analógica con octava añadida
D48	SynthPad 6	Sonido PAD con barrido del HPF
D51	SynthPad 7	Sonido PAD de campana
D52	SynthPad 8	Sonido PAD con filtro controlado por el Arpegiador
D53	SynthPad 9	
D54	Slicer 2	Sonido PAD con slicer
D55	LFOPad	Sonido PAD con LFO
D56	StepFlanger 1	Sonido PAD con Step Flanger
D57	StepFlanger 2	
D58	Pot	Sonido de percusión analógica
D61	MetalStick	Sonido pandereta analógico
D62	Electronica 1	Sonido contundente utilizado en Electronica y otros estilos
D63	Arpeggiator Saw 3	Sonido Dance con Arpegiador pronunciado
D64	SynthFX 1	SonidoFX con Slicer LFO pronunciado
D65	SynthFX 2	Sonido FX con LFO pronunciado
D66	SynthFX 3	
D67	SynthFX 4	Sonido PAD FX con ruido
D68	SynthFX 5	Sonido FX con LFO pronunciado
D71	SynthFX 6	Sonido FX analógico clásico con LFO “sample and hold”
D72	SynthFX 7	Sonido FX con LFO y Ruido
D73	SynthFX 8	Sonido FX Sweep
D74	SynthFX 9	Sonido FX clásico con ruido rosa
D75	SynthFX 10	Sonido FX de campana con delay
D76	SynthFX 11	Sonido FX Noise Sweep
D77	SynthFX 12	Sonido analógico que simula el murmullo del agua
D78	SweepingUp	Sonido FX utilizado en la demo “SPANK”
D81	TRAVELER 2	Sonido sinte utilizado en la demo “TRAVELER”
D82	TRAVELER 3	
D83	TRAVELER 4	
D84	TRAVELER 5	
D85	TRAVELER 6	
D86	TRAVELER 7	
D87	TRAVELER Bs	Bajo utilizado en la demo “TRAVELER”
D88	INIT PATCH	Patch Inicial (Patch adecuado para crear sonido de cero)

* *Después de realizar la operación Factory Reset, el contenido del Banco A será idéntico al del Banco C y el del Banco B al del Banco D.*

NOTE

Al sobreescribir el contenido de los Estilos de Arpegio y las Formas de Acorde, cambiará el sonido de los Patches que los emplee.

Lista de Sets de Percusión

N... Nota	r1U (Usuario) Nombre de Onda	r2U (Usuario) Nombre de Onda	r3P (Preset) Nombre de Onda	r4P (Preset) Nombre de Onda
21	BreakSnr2Rvs	BreakSnr2Rvs	BreakSnr2Rvs	BreakSnr2Rvs
22	TR808 Snr 5	TR808 Snr 5	TR808 Snr 5	TR808 Snr 5
23	TR909Snr4Rvs	TR909Snr4Rvs	TR909Snr4Rvs	TR909Snr4Rvs
C1 24	TR909 Snr 3	Break Snare2	Break Snare2	Break Snare2
25	TR909 Snr 7	TR909 Snr 7	TR909 Snr 7	TR909 Snr 7
26	TR909 Snr 5	TR808 Snr 8	TR808 Snr 8	TR808 Snr 8
27	TR909 Snr 5	TR909 Snr 5	TR909 Snr 5	TR909 Snr 5
28	TR909 Snr 7	TR808 Snr 5	TR808 Snr 5	TR808 Snr 5
29	Plastic BD 3	Plastic BD 3	Plastic BD 3	Plastic BD 3
30	Plastic BD 4	Plastic BD 4	Plastic BD 4	Plastic BD 4
31	TR909 Kick4	TR808 Kick1	TR808 Kick1	TR808 Kick1
32	JungleKick 2	JungleKick 2	JungleKick 2	JungleKick 2
33	SH32 Kick	TR808 Kick1	TR808 Kick1	TR808 Kick1
34	JungleKick 2	JungleKick 2	JungleKick 2	JungleKick 2
35	TR808 Kick1	TR909 Kick9	TR909 Kick4	TR909 Kick5
C2 36	TR808 Kick1	SH32 Kick	SH32 Kick	SH32 Kick
37	TR808 Rim	Ragga Rim 2	Ragga Rim 2	Ragga Rim 2
38	TR808 Snr 5	Break Snare2	TR909 Snr 3	TR909 Snr 3
39	TR909 Clap 1	Group Clap	Group Clap	Group Clap
40	TR808 Snr 8	Flange Snr	TR909 Snr 5	TR909 Snr 5
41	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom
42	TR808 CHH 2	TR909 CHH 2	TR909 CHH 1	TR909 CHH 1
43	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom
44	TR808 PHH 1	TR909 PHH 2	TR909 PHH 1	TR909 PHH 1
45	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom
46	TR808 OHH 1	TR909 OHH 3	TR909 OHH 2	TR909 OHH 2
47	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom
C3 48	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom
49	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash
50	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom
51	TR909 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride
52	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash
53	TR909CrshRvs	TR909CrshRvs	TR909CrshRvs	TR909CrshRvs
54	CR78 Tamb	CR78 Tamb	CR78 Tamb	CR78 Tamb
55	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi
56	TR808Cowbell	TR808Cowbell	TR808Cowbell	TR808Cowbell
57	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi
58	TR626 Shaker	TR626 Shaker	TR626 Shaker	TR626 Shaker
59	JungleKick 2	TR909 Kick9	TR909 Kick9	TR909 Dst BD
C4 60	SH32 Kick	Plastic BD 2	Plastic BD 2	Plastic BD 2
61	TR808 RimLng	TR909 Rim	TR909 Rim	TR909 Rim
62	TR909 Snr 3	TR909 Snr 7	TR909 Snr 7	TR909 Snr 7
63	TR909 SnClp1	TR909 SnClp2	TR909 SnClp2	TR909 SnClp2
64	TR808 Snr 5	TR909 Snr 6	TR909 Snr 6	TR909 Snr 6
65	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom
66	TR808 CHH 3	TR909 CHH 1	TR909 CHH 2	TR909 CHH 2
67	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom
68	TR808 CHH 3	TR909 PHH 1	TR909 PHH 2	TR909 PHH 2
69	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom
70	TR808 OHH 1	TR909 OHH 2	TR909 OHH 3	TR909 OHH 3
71	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom
C5 72	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom
73	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash
74	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom
75	TR707 Ride	TR707 Ride	TR707 Ride	TR707 Ride
76	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash
77	TR909CrshRvs	TR909CrshRvs	TR909CrshRvs	TR909CrshRvs
78	CR78 Beat	CR78 Beat	CR78 Beat	CR78 Beat
79	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi
80	TR808Cowbell	TR808Cowbell	TR808Cowbell	TR808Cowbell
81	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi
82	TechnoShaker	CR78 Tamb	TechnoShaker	CR78 Tamb
83	TR909 Kick5	TR909 Kick5	TR909 Kick5	TR909 Kick5
C6 84	TR909 Kick4	TR909 Dst BD	TR909 Dst BD	TR909 Kick4
85	TR707 Rim	TR707 Rim	TR707 Rim	TR707 Rim
86	Break Snare2	FlangeSnrRvs	TR909 Snr 4	FlangeSnrRvs
87	TR909 SnClp1	TR909 SnClp1	TR909 SnClp1	TR909 SnClp1
88	Flange Snr	BreakSnr2Rvs	Flange Snr	Flange Snr
89	Beam HiQ	Beam HiQ	Beam HiQ	Beam HiQ
90	TR909 CHH 2	TR909 CHH 2	TR909 CHH 2	TR909 CHH 2
91	MG Blip	MG Blip	MG Blip	MG Blip
92	TR909 PHH 2	TR909 PHH 2	TR909 PHH 2	TR909 PHH 2
93	MG Zap 7	MG Zap 7	MG Zap 7	MG Zap 7
94	TR909 OHH 2	TR909 OHH 2	TR909 OHH 2	TR909 OHH 2
95	MG Zap 12	MG Zap 12	MG Zap 12	MG Zap 12
C7 96	P-Zing	P-Zing	P-Zing	P-Zing
97	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash
98	CR78 Beat	CR78 Beat	CR78 Beat	CR78 Beat
99	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1
100	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash
101	Group Clap	MgWhiteNz	Group Clap	Group Clap
102	TR808 Rim	TR808 Rim	TR808 Rim	TR808 Rim
103	TR909 SnClp2	TR909 SnClp2	TR909 SnClp2	TR909 SnClp2
104	MG Zap 6	MG Zap 6	MG Zap 6	MG Zap 6
105	TR909 Clap 1	TR909 Clap 1	TR909 Clap 1	TR909 Clap 1
106	TR808 RimLng	TR808 RimLng	TR808 RimLng	TR808 RimLng
107	TR909 Clap 1	MgWhiteNz	TR909 Clap 1	TR909 Clap 1
C8 108	TR909 Clap 1	MMGPinkNz	TR909 Clap 1	TR909 Clap 1

NOTE

r1U y r2U son Sets del usuario qu3e no puede sobreescribir. Si sobrescribe estos Sets de Percusión, cambiará el sonido de los Performances que los utilicen.

Si desea recuperar los sonidos programados de fábrica lleve a cabo la operación Factory Reset (p. 94).

Lista de Performances

Nº	Nombre de Performance	Estilo de Arpegio	Estilo de Percusión	Forma de Acorde
1-1	Power Beat	11.a	52.r	
1-2	Techno Beat 1	11.a	11.r	
1-3	HipHop Beat 1	26.a	62.r	11.c
1-4	HipHop Beat 2	85.a	73.r	
1-5	Pop Beat 1	16.a	47.r	
1-6	Dist Sync			
1-7	LoFi Stack 1			
1-8	Noise FX 1			
2-1	LFO Pad			
2-2	Pop Beat 2	11.a	42.r	
2-3	Asian Beat	24.a	41.r	15.c
2-4	Bell ARP 1	51.a		
2-5	LoFi Stack 2			
2-6	Techno Beat 2	41.a	43.r	58.c
2-7	Noise Beat 1	11.a		
2-8	Noise Beat 2	11.a	71.r	
3-1	Clavi Beat 1	62.a	72.r	
3-2	Noise Beat 3			
3-3	LFO Low Beat	11.a	13.r	
3-4	Saw Beat			
3-5	Analog Gamelan			
3-6	Techno Beat 3	55.a	42.r	16.c
3-7	Stack Pad 1			
3-8	Stack Pad ARP	26.a		
4-1	Stack Pad Beat	26.a	44.r	
4-2	Stack Lead			
4-3	BPM Pad			
4-4	Techno Beat 4	11.a	18.r	77.c
4-5	Noise Beat 4	11.a	16.r	
4-6	Pulsing Pad 1			
4-7	Noise Beat 5	85.a	13.r	
4-8	KalimbaGliss			65.c

Nº	Nombre de Performance	Estilo de Arpegio	Estilo de Percusión	Forma de Acorde
5-1	Sync Beat	85.a	31.r	
5-2	Noise Beat 6	11.a		
5-3	Organ Beat	11.a	87.r	45.c
5-4	Stack Pad 2			
5-5	Sweep FX			
5-6	Dance Beat 1	86.a	14.r	11.c
5-7	Pop Beat 3	85.a	31.r	
5-8	Noise Beat 6	26.a		
6-1	Noise Beat 7	85.a	13.r	
6-2	Noise Beat 8	26.a	76.r	
6-3	Sweep Pad 1			
6-4	Bell ARP 2	83.a		
6-5	LoFi Stack 3			
6-6	Pop Beat 4	16.a	47.r	
6-7	Clavi Beat 2	65.a	31.r	55.c
6-8	Stack Pad 3			
7-1	Bell ARP 3	47.a	18.r	
7-2	Pulsing Pad 2			
7-3	Noise Beat 9	85.a	55.r	
7-4	Dance Beat 2	24.a	53.r	37.c
7-5	Bellpad			
7-6	Dance Beat 3	11.a	31.r	11.c
7-7	LoFi Stack 4			
7-8	Bell Stack			
8-1	Sometimes	85.a	42.r	
8-2	Dance Beat 4	16.a	47.r	
8-3	Poly Brass			
8-4	Dist ARP	48.a	13.r	
8-5	Sweep Beat			
8-6	Broken!	11.a	28.r	
8-7	Sweep Pad 2			
8-8	INIT Performance			

NOTE

Si sobrescribe los Estilos de Arpegio (o Estilos de Percusión), Formas de Acorde y Sets de Percusión del Usuario, cambiará el sonido de los Performances que los utilicen.

Si desea recuperar los sonidos programados de fábrica lleve a cabo la operación Factory Reset (p. 94).

Lista de Estilos de Arpegio

* *Todos los datos son los programados de fábrica. Para instrucciones sobre cómo llevar a cabo la operación Factory Reset, vea (p. 94).*
* *La columna "Patch/Performance que emplea este Estilo" presenta sólo los Estilos de Arpegio disponibles al activar el Arpegiador a la hora de llamar al Patch o Performance. Al sobreescribir un Estilo de Arpegio, cambiará el sonido de los Performances que lo empleen.*

Nº	Número de Notas	Número de Líneas	Patch/Performance que emplea este Estilo
11.a	5	G.08	1-1, 1-2, 2-2, 2-7, 2-8, 3-3, 4-4, 4-5, 5-2, 5-3, 7-6, 8-6
12.a	2	G.16	C34
13.a	4	G.08	C14
14.a	4	G.32	
15.a	4	G.04	D23
16.a	9	G.16	D63, 1-5, 6-6, 8-2
17.a	3	G.08	
18.a	6	G.32	
21.a	5	G.23	D22
22.a	3	G.32	
23.a	3	G.04	
24.a	4	G.06	2-3, 7-4
25.a	9	G.16	
26.a	6	G.32	1-3, 3-8, 4-1, 5-8, 6-2
27.a	5	G.16	
28.a	5	G.16	
31.a	7	G.24	
32.a	6	G.32	D53
33.a	7	G.32	
34.a	3	G.06	
35.a	8	G.16	
36.a	5	G.16	
37.a	9	G.16	
38.a	12	G.32	
41.a	8	G.16	2-6
42.a	6	G.16	
43.a	6	G.16	
44.a	5	G.16	
45.a	7	G.16	
46.a	7	G.16	
47.a	2	G.02	7-1
48.a	3	G.03	8-4
51.a	4	G.04	2-4
52.a	3	G.06	
53.a	5	G.08	
54.a	4	G.08	
55.a	4	G.08	3-6
56.a	4	G.08	
57.a	4	G.08	
58.a	4	G.08	
61.a	4	G.08	
62.a	4	G.08	3-1
63.a	4	G.16	
64.a	4	G.08	
65.a	4	G.08	6-7
66.a	4	G.16	
67.a	4	G.08	
68.a	4	G.08	
71.a	4	G.16	
72.a	4	G.16	
73.a	4	G.16	
74.a	4	G.08	
75.a	4	G.08	
76.a	4	G.16	
77.a	4	G.08	
78.a	4	G.08	
81.a	4	G.08	
82.a	6	G.32	
83.a	3	G.08	6-4
84.a	4	G.16	
85.a	1	G.16	1-4, 4-7, 5-1, 5-7, 6-1, 7-3, 8-1
86.a	3	G.04	5-6
87.a	7	G.08	C24
88.a	10	G.32	D52

Lista de Estilos de Percusión

* *Todos los datos son los programados de fábrica. Para instrucciones sobre cómo llevar a cabo la operación Factory Reset, vea (p. 94).*

* *La columna "Performance que emplea este Estilo" presenta sólo los Estilos de Percusión disponibles al activar el Arpegiador a la hora de llamar al Patch o Performance. Al sobreescribir un Estilo de Percusión, cambiará el sonido de los Performances que lo empleen.*

Nº	Nombre de Estilo de Percusión	Número de líneas	Performance que emplea Este Estilo
11.r	BASIC (HOUSE / TECHNO 1)	32	1-2
12.r	BASIC (HOUSE / TECHNO 2)	16	
13.r	BASIC (HOUSE / TECHNO 3)	32	3-3, 4-7, 6-1, 8-4
14.r	BASIC (HIPHOP / R&B 1)	32	5-6
15.r	BASIC (HIPHOP / R&B 2)	32	
16.r	BASIC (REGGAE 1)	32	4-5
17.r	BASIC (REGGAE 2)	32	
18.r	BASIC (POP)	32	4-4, 7-1
21.r	BASIC (ROCK 1)	32	
22.r	BASIC (ROCK 2)	32	
23.r	BASIC (ROCK 3)	32	
24.r	BASIC (ROCK 4)	32	
25.r	BASIC (ROCK 5)	32	
26.r	BASIC (ROCK 6)	32	
27.r	BASIC (ROCK 7)	32	
28.r	BASIC (ROCK 8)	32	8-6
31.r	TECHNO / HOUSE 1	32	5-1, 5-7, 6-7, 7-6
32.r	TECHNO / HOUSE 2	32	
33.r	TECHNO / HOUSE 3	32	
34.r	TECHNO / HOUSE 4	32	
35.r	TECHNO / HOUSE 5	32	
36.r	TECHNO / HOUSE 6	32	
37.r	TECHNO / HOUSE 7	32	
38.r	TECHNO / HOUSE 8	32	
41.r	TECHNO / HOUSE 9	32	2-3
42.r	TECHNO / HOUSE 10	32	2-2, 3-6, 8-1
43.r	TECHNO / HOUSE 11	32	2-6
44.r	TECHNO / HOUSE 12	32	4-1
45.r	TECHNO / HOUSE 13	32	
46.r	TECHNO / HOUSE 14	32	
47.r	TECHNO / HOUSE 15	32	1-5, 6-6, 8-2
48.r	TECHNO / HOUSE 16	32	

No.	Nombre de Estilo de Percusión	Número de líneas	Performance que emplea Este Estilo
51.r	TECHNO / HOUSE 17	32	
52.r	TECHNO / HOUSE 18	32	1-1
53.r	TECHNO / HOUSE 19	32	7-4
54.r	TECHNO / HOUSE 20	32	
55.r	TECHNO / HOUSE 21	32	7-3
56.r	TECHNO / HOUSE 22	32	
57.r	TECHNO / HOUSE 23	32	
58.r	TECHNO / HOUSE 24	32	
61.r	HIPHOP / R&B 1	32	
62.r	HIPHOP / R&B 2	32	1-3
63.r	HIPHOP / R&B 3	32	
64.r	HIPHOP / R&B 4	32	
65.r	HIPHOP / R&B 5	32	
66.r	HIPHOP / R&B 6	32	
67.r	HIPHOP / R&B 7	32	
68.r	HIPHOP / R&B 8	32	
71.r	HIPHOP / R&B 9	32	2-8
72.r	HIPHOP / R&B 10	32	3-1
73.r	HIPHOP / R&B 11	32	1-4
74.r	HIPHOP / R&B 12	32	
75.r	HIPHOP / R&B 13	32	
76.r	HIPHOP / R&B 14	32	6-2
77.r	HIPHOP / R&B 15	32	
78.r	HIPHOP / R&B 16	32	
81.r	DNB / 2STEP 1	32	
82.r	DNB / 2STEP 2	32	
83.r	DNB / 2STEP 3	32	
84.r	DNB / 2STEP 4	32	
85.r	DNB / 2STEP 5	32	
86.r	DNB / 2STEP 6	32	
87.r	DNB / 2STEP 7	32	5-3
88.r	DNB / 2STEP 8	32	

Lista de Formas de Acorde

* *Todos los datos son los programados de fábrica. Para instrucciones sobre cómo llevar a cabo la operación Factory Reset, vea (p. 94).*
* *La columna "Patch/Performance que emplea esta Forma de Acorde" presenta sólo los Estilos de Arpegio disponibles al activar el Arpegiador a la hora de llamar al Patch o Performance. Al sobreescribir un Estilo de Arpegio, cambiará el sonido de los Performances que lo empleen.*

Nº	Notas de la Forma de Acorde (al pulsar C4)	Patch/Performance que utiliza esta Forma	Comentarios
11.c	A2, A3, F4, A4, C5, E5	D63, 1-3, 5-6, 7-6	F Maj7
12.c	E2, E3, C4, E4, G4, B4	D23	C Maj7
13.c	G2, G3, Eb4, G4, Bb4, D5		Eb Maj7
14.c	D2, D3, Bb3, D4, F4, A4		Bb Maj7
15.c	C3, C4, F4, G4, C5, F5, G5, C6	2-3	C sus4
16.c	C2, C3, C4, C5, C6	3-6	C en diferentes octavas
17.c	C4, E4, G4, B4		C Maj7
18.c	C4, E4, G4, A4		C 6
21.c	C4, D4, G4		G sus4
22.c	C4, Eb4, G4		C min
23.c	C4, Eb4, G4, Bb4		C min7
24.c	C4, Eb4, G4, A4		C min6
25.c	C4, F4, G4		C sus4
26.c	C4, F4, G4, Bb4		C 7sus4
27.c	C4, G4, C5, E5, A5		C 6
28.c	C4, E4, B4, D5		C Maj9
31.c	C4, E4, A4, D5, G5		C 6 9
32.c	C4, G4, C5, Eb5, G5		C min
33.c	C4, G4, Bb4, Eb5, G5		C min7
34.c	C4, Eb4, Bb4, D5, G5		C min9
35.c	C4, Eb4, A4, D5, G5		C min6 9
36.c	C4, Gb4, Bb4, Eb5		C m7b5
37.c	C4, G4, Bb4, E5, G5	7-4	C 7
38.c	C4, E4, Bb4, D5, G5		C 9
41.c	C4, G4, C5, F5, G5		C sus4
42.c	C4, G4, Bb4, F5, G5		C 7sus4
43.c	C4, E4, G#4, C5		C Aug
44.c	C4, Gb4, C5, Eb5		C dim
45.c	C4, B4, E5, G5	5-3	C Maj7
46.c	C4, Bb4, Eb5, G5		C min7
47.c	C4, A4, Eb5, Gb5		C dim
48.c	C4, F4, G#4, C#5		C# Maj7
51.c	C4, Gb4, Bb4, Eb5		C m7b5
52.c	C4, F#4, A, Eb5		C dim
53.c	G3, C4, E4, B4		C Maj7
54.c	G3, C4, Eb4, Bb4		C min7
55.c	G3, C4, E4, Bb4	6-7	C 7
56.c	Gb3, C4, Eb4, Bb4		C m7b5
57.c	Gb3, C4, Eb4, A4		C dim
58.c	Eb3, G3, C4	2-6	C min
61.c	C4, F4, Bb4, Eb5		F 7sus4
62.c	C3, Bb3, E4, A4		A min b9
63.c	G3, B3, C4, E4		C Maj7
64.c	C4, E4, Gb4, B4		C Maj7 b5
65.c	C3, A3, Bb3, C4, D4, F4	4-8	Bb Maj9
66.c	G2, D3, A3, Bb3, F4, C5		G min9 11
67.c	F#2, C#3, G#3, A#3, F4, C5		F# Maj9#11
68.c	Bb2, C4, E4, G4		C 7
71.c	Ab1, Ab2, Ab3, Eb4, Gb4		Ab 7
72.c	G#2, G#3, C#4, F4		C# Maj
73.c	B2, F#3, A#3, D#4,		B Maj7
74.c	A2, A3, C4, E4		A min
75.c	F2, F3, C4, G4		C sus4
76.c	A2, A3, D4, G4		D sus4
77.c	A2, A3, E4, G4	4-4	A 7
78.c	G1, G4, A4, B4, D5	D22	G add9
81.c	B4, D5, E5, G5, A5, B5, D6, E6		G 6 9
82.c	A5, C6, D6, E6, A6		A min11
83.c	A3, D4, E4, D5, E5		A sus4
84.c	A4, C5, D5, E5, G5, A5		A min7 11
85.c	E5, G5, A5, B5, C6, D6		A min9 11
86.c	G#3, B3, C#4, E4, G#4, B4		C# min7
87.c	E3, A3, B3, C4, D4, E4		A min9 11
88.c	G3, C4, D4, Eb4, F4		C min9 11

Lista de Parámetros

Parámetros de Patch

Parámetro		Valor
Patch Common/ Control (p. 59, p. 61)	Level	0–127
	Pan	L64–63R
	Analog Feel	0–127
	Solo Switch	SOLO, POLY
	Unison Switch	OFF, ON
	Portamento Switch	OFF, LEGATO ONLY, FULLTIME
	Portamento Time	0–127
	Portamento Type	RATE, TIME
	Legato Switch	OFF, ON, trG (retrigger)
OSC 1&2 (p. 52)	Oscillator Switch	OSC1, OSC2, DUAL
	OSC1:2 Balance	-63 (OSC2)– +63 (OSC1)
	OSC 1x2 Mode	MIX, RING, SYNC
	Pitch Env Attack Time	0–127
	Pitch Env Decay Time	0–127
	OSC1	
	Wave Form	SAW, SQR, PLS, PWM, TRI, SPECT, NOISE
	Saw Variation	1–12
	Square Variation	1–10
	Pulse Variation	1–9
	Triangle Variation	1–5
	Spectrum Variation	1–20
	Noise Variation	1–10
	PWM Depth	0–127
	Sub Oscillator	OFF, -OCT, SUBSONIC
	Octave Shift	-1– +1
	Coarse Tune	-24– +24
	Fine Tune	-50– +50
	Pitch Env Depth	-63– +63
	OSC2 * Igual que OSC1	
Filter (p. 56)	Filter Type	LPF, BPF, HPF, PKG, OFF
	Slope	-12, -24 [dB]
	Cutoff Frequency	0–127
	Resonance	0–127
	Cutoff Key follow	-200– +200
	Env Depth	1–127
	Env Attack Time	0–127
	Env Decay Time	0–127
	Env Sustain Level	0–127
	Env Release Time	0–127
Amp (p. 58)	Env Attack Time	0–127
	Env Decay Time	0–127
	Env Sustain Level	0–127
	Env Release Time	0–127
	Env Time Key follow	-100– +100
LFO 1&2 (p. 59)	**LFO1**	
	Switch	OFF, ON
	Wave Form	TRI, SIN, SAW-UP, SQR, TRP, S&H, RND
	Rate	0–127
	BPM Sync	OFF, ON
	Sync Beat / Cycle	8, 4, 2, 1, 1/2, 1/3, 1/4
	Fade Time	0–127
	Key Sync	OFF, ON
	Oscillator1 Depth	-63– +63
	Oscillator2 Depth	-63– +63
	Filter Depth	-63– +63
	Amp Depth	-63– +63
	Pan Depth	-63– +63
	LFO2 * Igual que LFO1	

Parámetro		Valor
Efectos de Patch (p. 64)	INS > REV Series	SEr (Serie), PAr (Paralelo)
	INS-FX	
	INS-FX Switch	OFF, ON
	Type	* Vea **"Parámetros de Efectos de Inserción"** (p. 107).
	Send Level	
	Intensity	
	Color	
	Rate (Depth)	
	Level	
	REV/DELAY	
	REV / DELAY Switch	OFF, ON
	Type	* Vea **"Parámetros de Reverb/Delay"** (p. 113).
	E.Level	
	Time	
	FBK (Regeneración)	
	L-R Shift / Mod Depth	
	HF Damp / Mod Rate	
	REV / DELAY Send Level	0–127
MIDI (p. 85)	**Pitch Bend**	
	Range	0–24
	Modulation/CC#1	
	LFO1 > Pitch Sens	-63– +63
	LFO1 > Filter Cutoff Sens	-63– +63
	LFO1 > Amp Level Sens	-63– +63
	Filter Cutoff Sens	-63– +63
	Channel After Touch	
	Amp Level Sens	-63– +63
	Filter Cutoff Sens	-63– +63
	Velocity	
	Amp Level Sens	-63– +63
	Amp Attack Time Sens	-63– +63
	Filter Cutoff Sens	-63– +63
	Filter Attack Time Sens	-63– +63
Arpegiador (p. 74) * Sólo modo de Patch	Arpeggio Switch	OFF, ON
	Style	11.a–88.a
	Grid Type	04_, 08_, 08L, 08H, 08t, 16_, 16L, 16H, 16t
	Motif	UP.L, UP.H, UP._, dn.L, dn.H, dn._, rn.L
	Duration	30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 120 (%), FUL, Ft1, Ft2
	Range	-3– +3 (octava)
	Tempo	20.0–250.0 (BPM)
Chord Memory (p. 81) * Sólo mod dePatch	Chord Switch	OFF, ON
	Chord Form Select	11.c–88.c

Parámetros de Set de Percusión

Parámetro		Valor
Rhythm Set Common/ Control (p. 59)	Rhythm Set Level	0–127
Efectos de Set de Percusión (p. 64)	INS > REV Series	SEr (Serie), PAr (Paralelo)
	INS-FX	
	INS-FX Switch	OFF, ON
	Type	* Vea **"Parámetros de Efectos de Inserción"** (p. 107).
	Send Level	
	Intensity	
	Color	
	Rate (Depth)	
	Level	
	REV/DELAY	
	REV / DELAY Switch	OFF, ON
	Type	* Vea **"Parámetros de Reverb/Delay"** (p. 113).
	E.Level	
	Time	
	FBK (Regeneración)	
	L-R Shift / Mod Depth	
	HF Damp / Mod Rate	
	REV / DELAY Send Level	0–127
Arpegiador de Sets de Percusión (p. 74) * Sólo modo Patch	Arpeggio Switch	OFF, ON
	Rhythm Style	11.r–88.r
	Grid Type	04_, 08_, 08L, 08H, 08t, 16_, 16L, 16H, 16t
	Tempo	20.0–250.0 (BPM)
Parámetros de Tone de Percusión	**Rhythm Tone Common**	
	Level	0–127
	Assign Type	MULTI, SINGLE
	Mute Group	OFF, 1–31
	Pan	L64–63R
	OSC	
	Coarse Tune	-24– +24
	Fine Tune	-50– +50
	Wave	OFF, 1–63
	Pitch Env Attack Time	0–127
	Pitch Env Decay Time	0–127
	Pitch Env Depth	-63– +63
	Filter	
	Filter Type	LPF, BPF, HPF, PKG, OFF
	Cutoff Frequency	0–127
	Resonance	0–127
	Env Depth	-63– +63
	Env Attack Time	0–127
	Env Decay Time	0–127
	Env Sustain Level	0–127
	Env Release Time	0–127
	Amp	
	Env Attack Time	0–127
	Env Decay Time	0–127
	Env Sustain Level	0–127
	Env Release Time	0–127
	MIDI	
	Pitch Bender Range	0–24
	Velocity Amp Level Sens	-63– +63
	Velocity Amp Attack Time Sens	-63– +63
	Velocity Filter Cutoff Sens	-63– +63
	Velocity Sens Attack Time	-63– +63
	Effects	
	INS-FX Switch	OFF, ON
	REV / DELAY Switch	OFF, ON
	REV / DELAY Send Level	0–127

Parámetros de Performance

Parámetro		Valor
Performance Common/ Control (p. 59, p. 73)	Performance Level	0–127
	OSC Reserve Part 1	0–32
	OSC Reserve Part 2	0–32
	OSC Reserve Part 3	0–32
	OSC Reserve Part 4	0–32
Efectos de Performance (p. 64, p. 66) * Sólo modo Performance	INS > REV Series	SEr (Series), PAr (Parallel)
	INS-FX	
	INS-FX Switch	OFF, ON
	Parameter Source Part	1–4
	REV/DELAY	
	REV / DELAY Switch	OFF, ON
	Parameter Source Part	1–4
Arpegiador (p. 80) * Sólo modo Performance	Performance Arpeggiator	OFF, ON
	Arpeggio Part	1–4
	Arpeggio Part Switch	OFF, ON
	Rhythm Part Switch	OFF, ON
	Arpeggio Style	11.a–88.a
	Rhythm Style	11.r–88.r
	Grid Type	04_, 08_, 08L, 08H, 08t, 16_, 16L, 16H, 16t
	Motif	UP.L, UP.H, UP._, dn.L, dn.H, dn._, rn.L
	Duration	30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 120 (%), FUL, Ft1, Ft2
	Range	-3– +3 (octave)
	Tempo	20.0–250.0 (BPM)
Chord Memory (p. 82) * Sólo modo Performance	Chord Switch	OFF, ON
	Chord Form Select	11.c–88.c
	Chord Part	1–4
Performance Part	Receive Channel	1–16
	Receive Switch	OFF, ON
	Part Level	0–127
	Part Pan	L64–63R
	Patch Select	A11–d88, r1.U, r2.U, r3.P, r4.P
	Part Coarse Tune	-48– +48
	Part Fine Tune	-50– +50
	Mute Switch	OFF, MUTE
	Layer Channel	1–16
	Layer Switch	OFF, ON
	Effects	
	Part INS-FX Switch	OFF, ON
	Part REV / DELAY Switch	OFF, ON
	Part REV / DELAY Send Level	0–127

Parámetros del Sistema

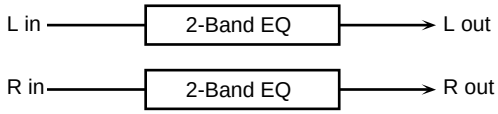
Parámetro		Valor
System Common (p. 90)	Master Tune	426.0–454.0 Hz
	Foot Switch	P.UP, c.UP, a.UP, r.UP, tAP, in.F, rE.d, crd, ArP, Por, SoL
	System Low Boost	OFF, ON
	Power Up Mode	dEF (Default), LSt (Last)
	Edit TxRx	OFF, Mode 1, Mode 2
MIDI (p. 90)	Local Off	OFF, ON
	Remote	OFF, ON
	Clock	Internal, MIDI
	MIDI Thru	OFF, ON
	Device ID	17–32

Lista de Efectos

Parámetros de los Efectos de Inserción

EQ STEREO EQ (Ecualizador Estéreo)

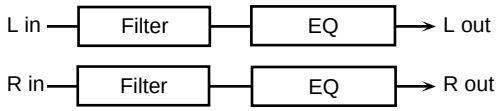
Es un ecualizador de tipo peaking estéreo de dos bandas (una banda variable + una banda fija: 700 Hz).



Parámetro	Valor	Descripción
INTENSITY (Ganancia)	-15– +15 dB	Ajustable EQ boost / cut
COLOR (Frecuencia)	200 Hz–8 kHz	Ajustable frecuencia de referencia de la EQ
RATE (DEPTH) (Q)	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ajustable Ancho de Banda EQ. Seleccione un valor mayor para que sea más estrecha.
LEVEL (700Hz)	-15– +15 dB	(Fijo) 700-Hz boost / cut (Q = 1.0)

FLT EZ FILTER

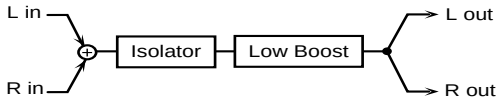
Filtro estéreo simple. Puede utilizarlo para ajustar el timbre general o utilícelo en vez del filtro del generador de sonido (no puede usarlo cuando Oscillator Sync está activado).



Parámetro	Valor	Descripción
INTENSITY (Frecuencia de Corte)	0–127	Frecuencia de referencia del filtro
COLOR (Tipo de Filtro)	[LPF], [bPF], [HPF]	Tipo de filtro **[LPF]:** corta la gama de frecuencias encima de la Frecuencia de Corte **[bPF]:** corta la gama de frecuencias encima y debajo de la gama ajustada **[HPF]:** corta la gama de frecuencias debajo de la Frecuencia de Corte
RATE (DEPTH) (Q)	0.5, 1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0	Ancho de la gama ajustada Seleccione un valor mayor para que sea más estrecha.
LEVEL (Ganancia EQ)	-15– +15	**+:** High boost **-:** Low boost

ISO ISOLATOR

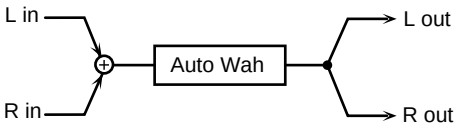
Se trata de un ecualizador que corta radicalmente el volumen de las frecuencias seleccionadas, permitiendo la creación de efectos especiales cortando el volumen en distintas gamas.



Parámetro	Valor	Descripción
INTENSITY (Ganancia)	-60– +4 dB	Realza y corta las gamas de frecuencias seleccionadas. Al ajustarlo en -60 dB, las frecuencias en la gama especificada con Band Assign serán inaudibles. En la posición central (0 dB), el nivel es igual al de la señal de entrada.
COLOR (Asignación de Banda)	L, M, H, L-M, L-H, M-H	Puede seleccionar una o dos gamas de frecuencias para realzar o cortar; seleccione Graves (L), Medios (M) o Agudos (H).
RATE (DEPTH) (Interruptor Low Boost)	OFF, ON	Activa / desactiva Low Booster. Realza las frecuencias graves para crear un sonido de bajo contundente.
LEVEL	---	(inactivo)

WAH AUTO WAH

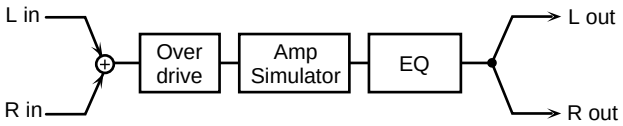
Se trata de un filtro que se activa u desactiva para crear un cambio cíclico en el timbre.



Parámetro	Valor	Descripción
INTENSITY (Frecuencia)	0.05–10.00 Hz	Frecuencia de la modulación
COLOR (Tipo de Filtro)	[LPF], [bPF]	Tipo de filtro **[LPF]:** El efecto de Wah se aplica sobre una gama de frecuencias amplia. **[bPF]:** El efecto de Wah se aplica sobre una gama de frecuencias estrecha.
RATE (DEPTH) (Profundidad)	0–127	Profundidad de la modulación
LEVEL (Manual)	0–127	Ajusta la frecuencia central en que se aplica el efecto.

OD OVERDRIVE

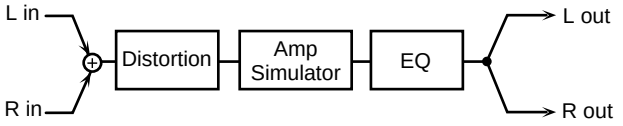
Crea una distorsión suave simular a la producida por los amplificadores a válvulas.



Parámetro	Valor	Descripción
INTENSITY (Intensidad)	0–127	Cantidad de distorsión También cambia el volumen.
COLOR (Amplificador)	[SML], [bLt], [2St], [3St]	Tipo de amplificador **[SML]:** amplificador pequeño **[bLt]:** amplificador combo **[2St]:** Stack grande **[3St]:** Stack triple grande
RATE (DEPTH) (Ganancia EQ)	-15– +15	**+:** High boost **-:** Low boost
LEVEL (Nivel)	0–127	Nivel de Salida

DST1 DISTORTION 1

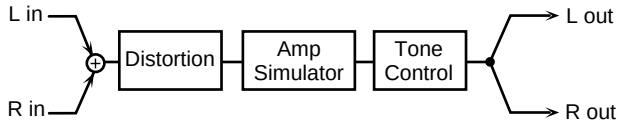
Produce una distorsión más intensa que la de Overdrive.



Parámetro	Valor	Descripción
INTENSITY (Intensidad)	0–127	Cantidad de distorsión También cambia el volumen.
COLOR (Amplificador)	[SML], [bLt], [2St], [3St]	Tipo de amplificador **[SML]:** amplificador pequeño **[bLt]:** amplificador combo **[2St]:** Stack grande **[3St]:** Stack triple grande
RATE (DEPTH) (Ganancia EQ)	-15– +15	**+:** High boost **-:** Low boost
LEVEL (Nivel)	0–127	Nivel de Salida

dt2 DISTORTION 2

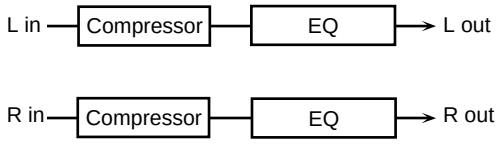
.



Parámetro	Valor	Descripción
INTENSITY (Drive)	0–127	Cantidad de distorsión También cambia el volumen.
COLOR (Amplificador)	[SML], [bLt], [2St], [3St]	Tipo de amplificador **[SML]:** amplificador pequeño **[bLt]:** amplificador combo **[2St]:** Stack grande **[3St]:** Stack triple grande
RATE (DEPTH) (Timbre)	0–127	Calidad tímbrica de la Distorsión
LEVEL (Nivel)	0–127	Nivel de Salida

CMP STEREO COMPRESSOR

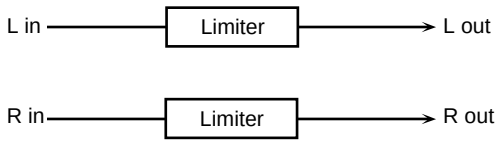
Baja los niveles altos y sube los niveles bajos, evitando las fluctuaciones en el volumen.



Parámetro	Valor	Descripción
INTENSITY (Sustain)	0–127	Ajusta la duración de la compresión.
COLOR (Ataque)	0–127	Ajusta la rapidez con que empieza la compresión.
RATE (DEPTH) (Ganancia EQ)	-15– +15	**+:** High boost **-:** Low boost
LEVEL (Post Ganancia)	0, +6, +12, +18 dB	Ajusta la ganancia de la salida.

LMt STEREO LIMITER

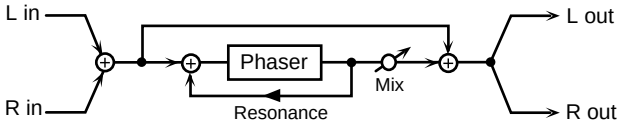
Comprime las señales que excedan el volumen especificado, evitando la distorsión.



Parámetro	Valor	Descripción
INTENSITY (Umbral)	0–127	Ajusta el volumen en que empieza la compresión.
COLOR (Desvanecimiento)	0–127	Ajusta el intervalo que existe entre el momento en que el volumen de la señal cae debajo del Nivel del Umbral hasta el momento en que se deja de aplicar la compresión.
RATE (DEPTH) (Ratio)	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Ratio de la compresión
LEVEL (Post Ganancia)	0, +6, +12, +18 dB	Ajusta la ganancia de la salida.

PHr PHASER

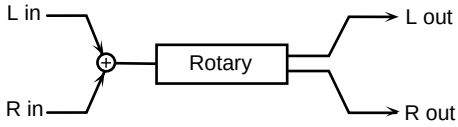
Añade un sonido de phase-shift al sonido original, produciendo una modulación giratoria que crea espaciosidad y profundidad.



Parámetro	Valor	Descripción
INTENSITY (Frecuencia)	0.05–10.0 Hz	Frecuencia de la modulación
COLOR (Resonancia)	0–110	Cantidad de regeneración
RATE (DEPTH) (Profundidad)	0–65	Profundidad de modulación
LEVEL (Mezcla)	0–100	Nivel del sonido de phase shifter

rot ROTARY

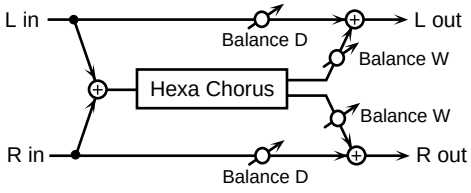
Este efecto esta basado en el sonido de altavoz giratorio clásico que también puede ser controlado con un potenciómetro.



Parámetro	Valor	Descripción
INTENSITY (Frecuencia)	0–127	Velocidad de giro de los rotores
COLOR (Tipo)	[nor], [rEV]	**[nor]:** Al girar INTENSITY en el sentido de las agujas, la rotación de los rotores de la gama alta y la gama baja girarán más rápidamente. **[rEV]:** Al girar INTENSITY en el sentido de las agujas, la rotación de el rotor de la gama alta girará más rápidamente y el de la gama baja, más lentamente.
RATE (DEPTH) (Separación)	0–127	Ajusta la separación del sonido.
LEVEL (Ganancia de Graves)	0–100%	Nivel de volumen relativo de los rotores de la gama de agudos y la gama de graves.

Hch HEXA-CHORUS

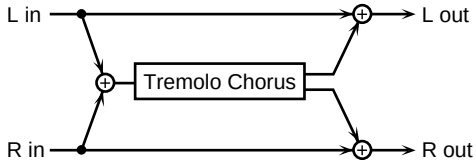
Emplea un chorus de seis fases (seis capas de sonido de chorus) para aportar complejidad y espaciosidad al sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
INTENSITY (Balance)	0–100%	Cantidad relativa de chorus
COLOR (Profundidad de Desviación)	-20– +20	Ajusta la diferencia en la profundidad de modulación en cada capa de chorus.
RATE (DEPTH) (Frecuencia)	0.05–10.0 Hz	Frecuencia de modulación
LEVEL (Profundidad)	0–127	Profundidad de modulación

tCh TREMOLO CHORUS

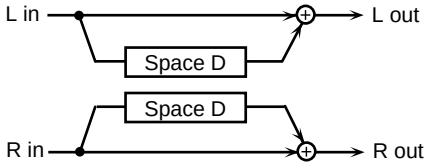
Es un efecto de chorus con Trémolo añadido (modulación cíclico del volumen).



Parámetro	Valor	Descripción
INTENSITY (Frecuencia del Trémolo)	0.05–10.0 Hz	Frecuencia de modulación del efecto de trémolo
COLOR (Phase)	0–180 deg	Anchura del efecto de trémolo
RATE (DEPTH) (Frecuencia del Chorus)	0.05–10.0 Hz	Frecuencia de modulación del efecto de chorus
LEVEL (Profundidad)	0–127	Profundidad de modulación del efecto de chorus

SPd SPACE-D

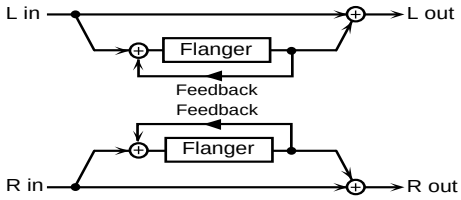
Es un chorus múltiple que emplea modulación en dos fases en estéreo. No proporciona una modulación audible, pero produce un efecto de chorus transparente.



Parámetro	Valor	Descripción
INTENSITY (Frecuencia)	0.05–10.0 Hz	Frecuencia de modulación
COLOR (Fase)	0–180 deg	Anchura del efecto
RATE (DEPTH) (Profundidad)	0–127	Profundidad de modulación
LEVEL (Balance)	0–100	Cantidad relativa de chorus

FLG STEREO FLANGER

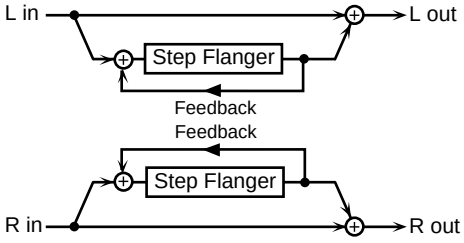
Se trata de un flanger estéreo. (El LFO tiene la misma fase para ambos canales (izquierda y derecha). Produce una resonancia metálica que parece al sonido de un reactor despegando.



Parámetro	Valor	Descripción
INTENSITY (Frecuencia)	0.05–10.0 Hz	Frecuencia de modulación
COLOR (Fase)	0–180 deg	Anchura del sonido
RATE (DEPTH) (Profundidad)	0–127	Profundidad de modulación
LEVEL (Regeneración)	-98– +98%	Ajusta la cantidad de flanger que se vuelve a introducir en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.

SFL STEP FLANGER

Se trata de un flanger cuya afinación cambia por pasos.



Parámetro	Valor	Descripción
INTENSITY (Frecuencia de Paso)	0.05–10.0 Hz	Frecuencia (periodo) del cambio den la afinación
COLOR (Profundidad)	0–127	Profundidad de modulación
RATE (DEPTH) (Frecuencia)	0.05–10.0 Hz	Frecuencia de modulación
LEVEL (Regeneración)	-98– +98%	Ajusta la cantidad de flanger que se vuelve a introducir en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.

SFS STEP FLANGER SYNC (Tipo Sync)

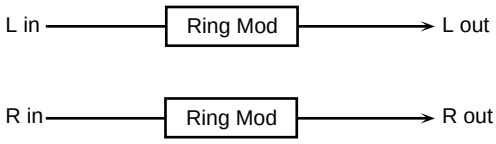
Un Step Flanger sincronizado a las BPM. La frecuencia, ajustada con INTENSITY, cambia según el valor de nota que corresponda al ajuste de las BPM.

Parámetro	Valor	Descripción
INTENSITY (Frecuencia de Paso)	nota *1 (p. 112)	Frecuencia (periodo) del cambio den la afinación
COLOR (Profundidad)	* Igual que “STEP FLANGER”	
RATE (DEPTH) (Frecuencia)		
LEVEL (Regeneración)		

Cómo ajustar la función BPM Sync Start Timing (p. 112)

rnG RING MODULATOR

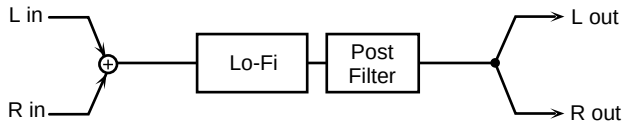
Se trata de un efecto que aplica modulación de la amplitud (AM) a la señal de entrada, produciendo sonido de tipo campana.



Parámetro	Valor	Descripción
INTENSITY (Frecuencia)	0–127	Ajusta la frecuencia en que se aplica la modulación.
COLOR (Polaridad)	[UP], [dWn]	Dirección en que se mueve el cambio en la frecuencia **[UP]:** hacía frecuencias más altas **[dWn]:** hacia frecuencias más bajas
RATE (DEPTH) (Sensibilidad)	0–127	Ajusta la cantidad de modulación de frecuencias.
LEVEL (Balance)	0–100	Cantidad relativa de sonido de efecto

LOFI

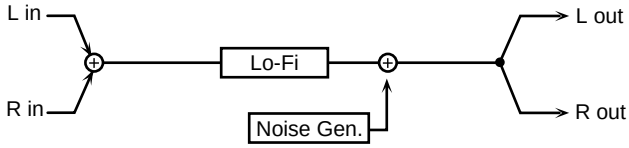
Es un efecto que degrade intencionalmente el sonido para fines creativos.



Parámetro	Valor	Descripción
INTENSITY (Corte)	200–8000 Hz	Frecuencia de referencia del filtro
COLOR (Tipo de LoFi)	1–9	Degrade la calidad del sonido. Cuanto mayor sea el volumen peor será la calidad de sonido.
RATE (DEPTH) (Post Filtro)	[OFF], [LPF], [HPF]	Tipo de filtro después de pasar por Lo-Fi **[OFF]:** no se utiliza ningún filtro **[LPF]: corta** la gama de frecuencias encima de Cutoff **[HPF]:** corta la gama de frecuencias debajo de Cutoff * Al ajustarlo en [OFF], INTENSITY no afecta al sonido.
LEVEL (Post Ganancia)	0, +6, +12, +18 dB	Ajusta la ganancia de la salida.

LOFI NOISE

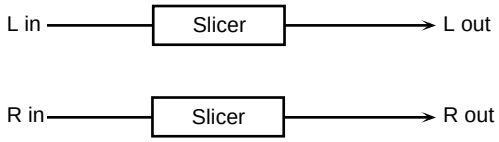
Además de efecto Lo-Fi, este efecto también genera ruido de disco.



Parámetro	Valor	Descripción
INTENSITY (Nivel de Ruido)	0–127	Volumen del ruido de disco
COLOR (Tipo de LoFi)	1–9	Degrade la calidad del sonido. Cuanto mayor sea el volumen peor será la calidad de sonido.
RATE (DEPTH) (Tipo de ruido)	[LP], [EP], [SP], [rnd]	Tipo de Ruido de Disco La frecuencia con que se escucha este ruido depende del tipo seleccionado.
LEVEL (Post Ganancia)	0, +6, +12, +18 dB	Ajusta la ganancia de la salida.

SLICER

Aplicando cortes sucesivos al sonido, este efecto convierte un sonido convencional en un sonido que aparenta ser una frase de acompañamiento. Resulta especialmente efectivo aplicado a sonido de larga duración. Divide cada ciclo en ocho partes.



Parámetro	Valor	Descripción
INTENSITY (Frecuencia)	0.05–10.0 Hz	Frecuencia de repetición
COLOR (Patrón)	1–38	Patrón del Slicer
RATE (DEPTH) (Shuffle)	0–127	Colocación de los cambios en el volumen para los tiempos de compás pares Cuanto mayor es el valor, más retrasado será el pulso.
LEVEL (Ataque)	0–127	Rapidez con que cambia el volumen entre tiempos

SLICER SYNC (Tipo Sync)

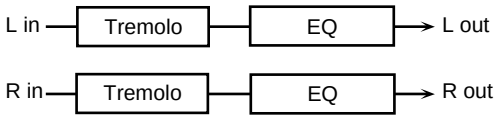
Slicer sincronizado a las BPM. La frecuencia, ajustada con INTENSITY, cambia según el valor de nota que corresponda al ajuste de las BPM.

Parámetro	Valor	Descripción
INTENSITY (Frecuencia)	nota *1 (p. 112)	Frecuencia de Repetición
COLOR (Patrón)	* Igual que “SLICER”	
RATE (DEPTH) (Shuffle)		
LEVEL (Ataque)		

Cómo ajustar la función BPM Sync Start Timing (p. 112)

TREMOLO

Modula cíclicamente el volumen para añadir trémolo al sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
I NTENSITY (Frecuencia)	0.05–10.00 Hz	Frecuencia del cambio
COLOR (Tipo de Onda)	[tri], [SqU], [Sin], [SW1], [SW2]	Selecciona la manera en que se modula el volumen. **[tri]:** onda triangular **[SqU]:** onda cuadrada **[Sin]:** onda sinusoidal **[SW1/2]:** onda diente de sierra
RATE (DEPTH) (Profundidad)	0–127	Profundidad del efecto
LEVEL (Ganancia EQ)	-15– +15	**+:** High boost **-:** Low boost

TREMOLO SYNC (Tipo Sync)

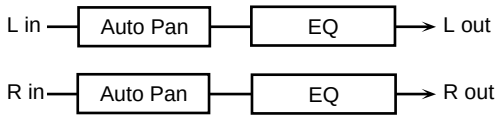
Trémolo sincronizado a las BPM. La frecuencia, ajustada con INTENSITY, cambia según el valor de nota que corresponda al ajuste de las BPM.

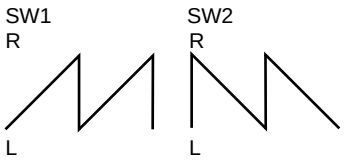
Parámetro	Valor	Descripción
INTENSITY (Frecuencia)	nota *1 (p. 112)	Frecuencia del cambio
COLOR (Tipo de Onda)	* Igual que “TREMOLO”	
RATE (DEPTH) (Profundidad)		
LEVEL (Ganancia EQ)		

Cómo ajustar la función BPM Sync Start Timing (p. 112)

AUTO PAN

Modula cíclicamente la posición del sonido en el campo estereofónico.



Parámetro	Valor	Descripción
INTENSITY (Frecuencia)	0.05–10.0 Hz	Frecuencia del cambio
COLOR (Tipo de Onda)	[tri], [SqU], [Sin], [SW1], [SW2]	Selecciona la manera en que la ubicación cambia. **[tri]:** onda triangular **[SqU]:** onda cuadrada **[Sin]:** onda sinusoidal **[SW1/2]:** onda diente de sierra
		
RATE (DEPTH) (Profundidad)	0–127	Profundidad del efecto
LEVEL (Ganancia EQ)	-15– +15	**+:** High boost **-:** Low boost

AUTO PAN SYNC (Tipo Sync)

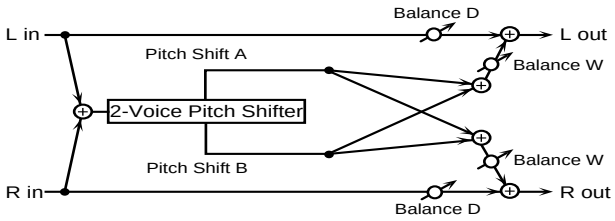
Auto Pan sincronizado a las BPM. La frecuencia, ajustada con INTENSITY, cambia según el valor de nota que corresponda al ajuste de las BPM.

Parámetro	Valor	Descripción
INTENSITY (Frecuencia)	nota *1 (p. 112)	Frecuencia del cambio
COLOR (Tipo de Onda)	* Igual que “AUTO PAN”	
RATE (DEPTH) (Profundidad)		
LEVEL (Ganancia EQ)		

Cómo ajustar la función BPM Sync Start Timing (p. 112)

2-VOICE PITCH SHIFTER

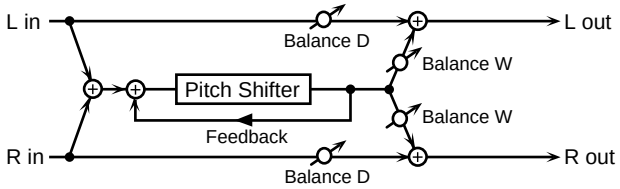
Desplaza la afinación del sonido original. Puede hacer que suenen dos sonidos de pitch shifter, uno más agudo que el sonido original y uno más grave.



Parámetro	Valor	Descripción
INTENSITY (Afinación)	0–127	Cantidad de desplazamiento de la afinación
COLOR (Modo Pitch)	[Fin], [Coa]	Continuidad del cambio en la afinación **[Fin]:** Continuo, **[Coa]:** Pasos de un semitono
RATE (DEPTH) (Pre Delay)	0–350 ms	Ajusta el intervalo que transcurre hasta que se escucha el sonido de pitch shifter.
LEVEL (Balance)	0–100	Cantidad relativo de efecto

FEEDBACK PITCH SHIFTER

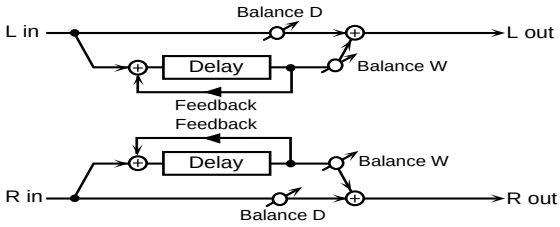
Permite volver a introducir el sonido de pitch shifter otra vez en el efecto.



Parámetro	Valor	Descripción
INTENSITY (Afinación)	0–127	Cantidad de Desplazamiento de la afinación
COLOR (Modo de Pitch)	[Fin], [Coa]	Continuidad del cambio **[Fin]:** Continuo, **[Coa]:** pasos de un semitono
RATE (DEPTH) (Pre Delay)	0–350 ms	Ajuste el intervalo que transcurre hasta que se escucha el efecto.
LEVEL (Regeneración)	-98– +98%	Ajusta la cantidad de sonido de pitch shifter que se vuelve a introducir en el efecto.Los valores negativos (-) inviertan la fase.

STEREO DELAY

Se trata de un delay estéreo.



Parámetro	Valor	Descripción
INTENSITY (Tiempo de Delay)	0.0–240 ms	Ajusta el intervalo que transcurre hasta que se escucha el delay.
COLOR (Damper HF)	200 Hz–8 kHz, byP	Ajusta la frecuencia encima de la que se filtra el sonido que se vuelve a introducir en el efecto. Si no desea filtrar las frecuencias altas, ajuste este parámetro en byP.
RATE (DEPTH) (Regeneración)	-98– +98%	Ajusta la cantidad de sonido de delay que de reintroduce en el efecto. Los valores negativos (-) inviertan la fase.
LEVEL (Balance)	0–100	Cantidad relativa de sonido de delay

STEREO DELAY SYNC (Tipo Sync)

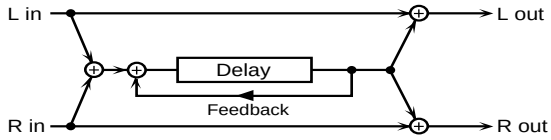
Stereo Delay sincronizado a las BPM. El tiempo de Delay, ajustado con INTENSITY, cambia según el valor de nota que corresponda al ajuste de las BPM.

Parámetro	Valor	Descripción
INTENSITY (Tiempo de Delay)	nota *1 (p. 112)	Ajusta el intervalo que transcurre hasta que se escucha el delay.
COLOR (Damper HF)	* Igual que “STEREO DELAY”	
RATE (DEPTH) (Regeneración)		
LEVEL (Balance)		

Cómo ajustar la función BPM Sync Start Timing (p. 112)

LdL LONG DELAY

Como el efecto es mono, este delay proporciona un tiempo de delay más largo.



Parámetro	Valor	Descripción
INTENSITY (Tiempo de Delay)	0.0–480 ms	Ajusta el intervalo que transcurre hasta que se escucha el delay.
COLOR (Damper HF)	200 Hz–8 kHz, byP	Ajusta la frecuencia encima de la que se filtra el sonido que se vuelve a introducir en el efecto. Si no desea filtrar las frecuencias altas, ajuste este parámetro en byP.
RATE (DEPTH) (Regeneración)	-98– +98%	Ajusta la cantidad de sonido de delay que de reintroduce en el efecto. Los valores negativos (-) inviertan la fase.
LEVEL (Balance)	0–100	Cantidad relativa de delay

LdS LONG DELAY SYNC (Tipo Sync)

Long Delay sincronizado a las BPM. El tiempo de Delay, ajustado con INTENSITY, cambia según el valor de nota que corresponda al ajuste de las BPM.

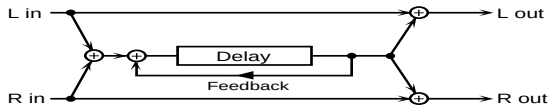
Parámetro	Valor	Descripción
INTENSITY (Tiempo de Delay)	nota *1 (p. 112)	Ajusta el intervalo que transcurre hasta que se escucha el delay.
COLOR (Damper HF)	* Igual que “LONG DELAY”	
RATE (DEPTH) (Regeneración)		
LEVEL (Balance)		

Cómo ajustar la función BPM Sync Start Timing (p. 112)

rdL RESONANCE DELAY

Es un delay especial en que la afinación del sonido de regeneración cambia en relación a los cambios en el tiempo de delay. Al girar [INTENSITY] con la regeneración subida, el cambio en la afinación se sincroniza a la frecuencia de repetición del sonido de efecto, proporcionando una sensación de movimiento que recuerda a la aceleración del motor de una moto.

Puede utilizarlo a buen efecto girando el potenciómetro en las actuaciones en directo y otras situaciones. Al bajar la regeneración, el efecto volverá a ser un delay normal.

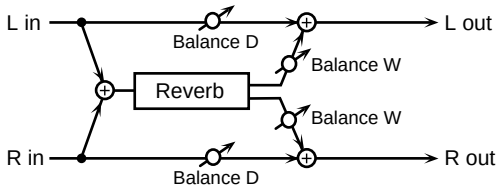


Parámetro	Valor	Descripción
INTENSITY (Tiempo de Delay)	0–127	Ajusta el intervalo que transcurre hasta que se escucha el efecto.
COLOR (Damper HF)	200 Hz–8 kHz, byP	Ajusta la frecuencia encima de la que se filtra la señal reintroducida en el efecto. Si no desea filtrar las frecuencias altas, ajústelo en byP.
RATE (DEPTH) (Regeneración)	-98– +98%	Ajusta la cantidad de sonido de delay que de reintroduce en el efecto. Los valores negativos (-) inviertan la fase.
LEVEL (Balance)	0–100	Cantidad relativa de sonido de delay

* *Si desea para la regeneración cuando está sonando continuamente, pulse [INS-FX] para desactivar el efecto y vuelva a activarlo.*

rEV REVERB

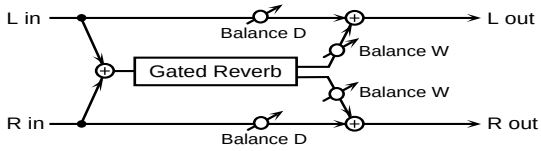
Añade reverberación al sonido, simulando un espacio acústico específico.



Parámetro	Valor	Descripción
INTENSITY (Balance)	0–100	La cantidad relativa de reverb
COLOR (Tipo)	[rM1], [rM2], [SG1], [SG2]	Tipo de reverb **[rM1]:** reverb densa con caída corta **[rM2]:** reverb poco densa con caída corta **[SG1]:** reverb con pocas reflexiones tempranas **[SG2]:** reverb con muchas reflexiones tempranas
RATE (DEPTH) (Pre Delay)	0–70 ms	Ajusta el intervalo que transcurre hasta que se escucha la reverb.
LEVEL (Tiempo)	0–127	Duración de la reverberación

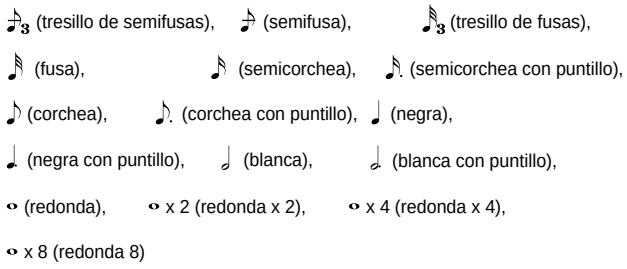
GrV GATED REVERB

Se trata de un tipo de reverb especial en que se corta la reverb sin dejar que desvanezca naturalmente.



Parámetro	Valor	Descripción
INTENSITY (Balance)	0–100	La cantidad relativa de reverb
COLOR (Tipo)	[nor], [rEV], [SW1], [SW2]	Tipo de reverb **[nor]:** Reverb con puerta convencional **[rEV]:** reverb invertida **[SW1]:** la reverb se desplaza de derecha a izquierda **[SW2]:** la reverb se desplaza de izquierda a derecha
RATE (DEPTH) (Pre Delay)	0–100 ms	Ajusta el intervalo que transcurre hasta que se escucha la reverb.
LEVEL (Tiempo de Puerta)	0–99	Ajusta el intervalo que transcurre desde que se oiga la reverb hasta que se corte.

nota *1:


(tresillo de semifusas), (semifusa), (tresillo de fusas),
(fusa), (semicorchea), (semicorchea con puntillo),
(corchea), (corchea con puntillo), (negra),
(negra con puntillo), (blanca), (blanca con puntillo),
(redonda), x 2 (redonda x 2), x 4 (redonda x 4),
x 8 (redonda 8)

Cómo ajustar la función BPM Sync Start Timing

Después de pulsar [INS-FX], haciendo que se apague el indicador, podrá especificar la colocación de la sincronización de las BPM (Tipo Sync) pulsando el botón, haciendo que se vuelva a iluminarse, al principio de un compás o en algún otro punto deseado.

Parámetros de Reverb/Delay

REVERB ROOM

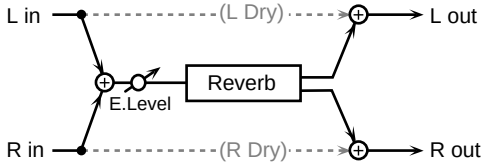
Simula la reverberación de una habitación pequeña.

REVERB STAGE

Simula la reverberación de un escenario.

REVERB HALL

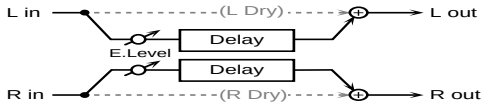
Simula la reverberación de una gran sala de conciertos.



Parámetro	Valor	Descripción
E.LEVEL (Nivel de Reverb)	0–127	Nivel de salida de la reverb
TIME (Tiempo de la Reverb)	0–127	Duración de la reverb
FBK	---	(no utilizado)
L-R SHIFT/MOD DEPTH	---	(no utilizado)
HF DAMP/MOD RATE (Damper HF)	200 Hz–8 kHz, byP	Ajusta la frecuencia encima de la que se cortan las frecuencias altas de la reverb Si no desea cortar las frecuencias altas, ajuste este parámetro en byP.

STEREO DELAY

Delay estéreo.



Parámetro	Valor	Descripción
E.LEVEL (Nivel de Delay)	0–127	Nivel de salida del delay
TIME (Tiempo del Delay)	0–500 ms	Ajusta el intervalo que transcurre hasta que se escucha el efecto.
FBK (Regeneración)	-98– +98%	Ajusta la cantidad de sonido de delay que de reintroduce en el efecto. Los valores negativos (-) inviertan la fase.
L-R SHIFT/MOD DEPTH (L-R Shift)	-50– +50 ms	Diferencia entre el tiempo de delay derecho e izquierdo Puede obtener más amplitud y espaciosidad ajustando tiempos ligeramente distintos. **+:** Aumenta el tiempo de delay izquierdo. **-:** Aumenta el tiempo de delay derecho.
HF DAMP/MOD RATE (Damper HF)	200 Hz–8 kHz, byP	Ajusta la frecuencia encima de la que se vuelve a introducir en el efecto. Si no desea filtrar las frecuencias altas, ajuste este parámetro en byP.

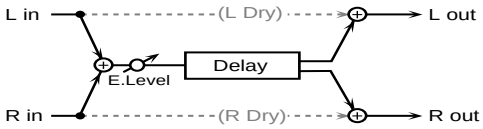
STEREO DELAY SYNC (Tipo Sync)

Stereo Delay sincronizado a las BPM. El tiempo de Delay, ajustado con INTENSITY, cambia según el valor de nota que corresponda al ajuste de las BPM.

Parámetro	Valor	Descripción
E.LEVEL (Nivel de Delay)	0–127	Nivel de salida del delay
TIME (Tiempo de Delay)	nota *2 (p. 114)	Ajusta el intervalo que transcurre hasta que se escucha el efecto.
FBK (Regeneración)	-98– +98%	Ajusta la cantidad de sonido de delay que de reintroduce en el efecto. Los valores negativos (-) inviertan la fase
L-R SHIFT/ MOD DEPTH (L-R Shift)	-50– +50 ms	Diferencia entre el tiempo de delay derecho e izquierdo Puede obtener más amplitud y espaciosidad ajustando tiempos ligeramente distintos. **+:** Aumenta el tiempo de delay izquierdo. **-:** Aumenta el tiempo de delay derecho.
HF DAMP/ MOD RATE (Damper HF)	200 Hz–8 kHz, byP	Ajusta la frecuencia encima de la que se filtra el sonido que se vuelve a introducir en el efecto. Si no desea filtrar las frecuencias altas, ajuste este parámetro en byP.

LONG DELAY

Se trata de un delay monoaural que dispone de un tiempo de delay más largo.



Parámetro	Valor	Descripción
E.LEVEL (Nivel de Delay)	0–127	Nivel de salida del delay
TIME (Tiempo del Delay)	0–1000 ms	Ajusta el intervalo que transcurre hasta que se escucha el efecto.
FBK (Regeneración)	-98– +98%	Ajusta la cantidad de sonido de delay que de reintroduce en el efecto. Los valores negativos (-) inviertan la fase.
L-R SHIFT/ MOD DEPTH	---	(no activado)
HF DAMP/ MOD RATE (Damper HF)	200 Hz–8 kHz, byP	Ajusta la frecuencia encima de la que se filtra el sonido que se vuelve a introducir en el efecto. Si no desea filtrar las frecuencias altas, ajuste este parámetro en byP.

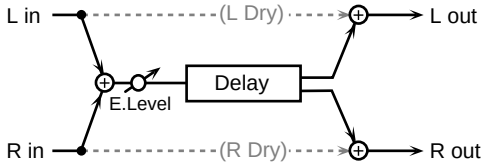
LONG DELAY SYNC (Tipo Sync)

Long Delay sincronizado a las BPM. El tiempo de Delay, ajustado con INTENSITY, cambia según el valor de nota que corresponda al ajuste de las BPM.

Parámetro	Valor	Descripción
E.LEVEL (Nivel de Delay)	0–127	Nivel de salida del delay
TIME (Tiempo del Delay)	nota *2 (p. 114)	Ajusta el intervalo que transcurre hasta que se escucha el efecto
FBK (Regeneración)	-98– +98%	Ajusta la cantidad de sonido de delay que de reintroduce en el efecto. Los valores negativos (-) inviertan la fase
L-R SHIFT/ MOD DEPTH	---	(no activado)
HF DAMP/ MOD RATE (Damper HF)	200 Hz–8 kHz, byP	Ajusta la frecuencia encima de la que se filtra el sonido que se vuelve a introducir en el efecto. Si no desea filtrar las frecuencias altas, ajuste este parámetro en byP.

PdL PAN DELAY (Delay con Panorama)

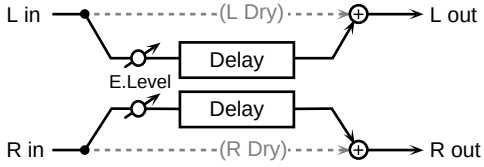
Es un efecto de delay con panoramización a la derecha e izquierda en el campo estereofónico.



Parámetro	Valor	Descripción
E.LEVEL (Nivel de Delay)	0–127	Nivel de salida del delay
TIME (Tiempo del Delay)	0–500 ms	Ajusta el intervalo que transcurre hasta que se escucha el efecto.
FBK (Regeneración)	-98– +98%	Ajusta la cantidad de sonido de delay que de reintroduce en el efecto. Los valores negativos (-) inviertan la fase.
L-R SHIFT/MOD DEPTH	---	(no activado)
HF DAMP/MOD RATE (Damper HF)	200 Hz–8 kHz, byP	Ajusta la frecuencia encima de la que se filtra el sonido que se vuelve a introducir en el efecto. Si no desea filtrar las frecuencias altas, ajuste este parámetro en byP.

NdL MODULATION DELAY

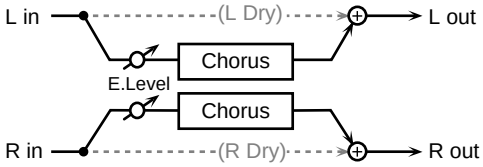
Añade modulación al sonido de delay, produciendo un efecto similar al de un flanger.



Parámetro	Valor	Descripción
E.LEVEL (Nivel de Delay)	0–127	Nivel de salida del delay
TIME (Tiempo de Delay)	0–370 ms	Ajusta el intervalo que transcurre hasta que se escucha el efecto.
FBK (Regeneración)	-98– +98%	Ajusta la cantidad de sonido de delay que de reintroduce en el efecto. Los valores negativos (-) inviertan la fase
L-R SHIFT/MOD DEPTH (Profundidad de la Modulación)	0–127	Profundidad de modulación
HF DAMP/MOD RATE (Frecuencia de la Modulación)	0.05–10.0 Hz	Frecuencia de modulación

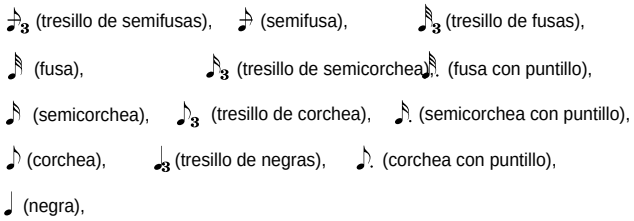
Cho STEREO CHORUS

Añade amplitud al sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
E.LEVEL (Nivel de Chorus)	0–127	Volumen del sonido de chorus
TIME (Pre Delay)	0–370 ms	Ajusta el intervalo que transcurre hasta que se escucha el efecto.
FBK	---	(no activado)
L-R SHIFT/MOD DEPTH (Profundidad de la Modulación)	0–127	Profundidad de modulación
HF DAMP/MOD RATE (Frecuencia de modulación)	0.05–10.0 Hz	Frecuencia de modulación

nota *2:



Lista de Transmisión/Recepción MIDI

Exc: Mensaje Exclusive
CC: Cambio de Control

Sección	Parámetro	"Mod1" (Modo 1)	"Mod2" (Modo 2)	Comentarios
Patch Common / Control	Level	CC07	CC07	CC07: Volumen, Valor: 0–127
	Pan	CC10	CC10	CC10: Control de panorama, Valor: 0–127 (64=Centro)
	Solo Switch	CC126 / 127	CC126 / 127	CC126: Mono (Solo) / CC127: Poly
	Unison Switch	CC70	CC70	CC70: Controlador de Sonido 1, Valor: 0=OFF / 1=ON
	Portamento Time	CC05	CC05	CC05: Tiempo de Portamento, Valor: 0–127
	Portamento Type	Exc (Transmisión / Recepción) / CC65 (Recepción)	Exc (Transmisión / Recepción) / CC65 (Recepción)	CC65: Portamento, Valor: 0–63=OFF / 64–127=Constante, Exc (OFF / SóloLegato / Constante)
	Legato Switch	Exc (Transmisión / Recepción) / CC68 (Recepción)	Exc (Transmisión / Recepción) / CC68 (Recepción)	CC68: Legato, Valor: 0–63=OFF / 64–127=ON, Exc (OFF / ON / Retrigger)
OSC 1&2	Oscillator 1:2 Balance	CC08	CC08	CC08: Balance, Valor: 1–127 (64=Centro)
	Pitch Env Attack Time	Exc	CC26	Valor: 0–127
	Pitch Env Decay Time	Exc	CC27	Valor: 0–127
OSC 1	Pitch Env Depth	Exc	CC25	Valor: 1–127 (64=Centro)
	PWM Depth	CC78	CC78	CC78: Controlador de Sonido 9, Valor: 0–127
	Coarse Tune	Exc	CC21	Valor: 40–88 (64=Centro)
	Fine Tune	CC77	CC77	CC77: Controlador de Sonido 8, Valor: 14–114 (64=Centro)
OSC 2	Pitch Env Depth	Exc	CC57	Valor: 1–127 (64=Centro)
	PWM Depth	CC79	CC79	CC79: Controlador de Sonido 10, Valor: 0–127
	Coarse Tune	Exc	CC53	Valor: 40–88 (64=Centro)
	Fine Tune	CC76	CC76	CC76: Controlador de Sonido 7, Valor: 14–114 (64=Centro)
Filter	Filter Type	Exc	CC34	Valor: 0–4
	Cutoff Frequency	CC74	CC74	CC74: Controlador de Sonido 5, Valor: 0–127
	Resonance	CC71	CC71	CC71: Controlador de Sonido 2, Valor: 0–127
	Cutoff Kay Follow	Exc	CC30	Valor: 44–84 (64=Centro)
	Env Depth	CC81	CC81	CC81: Controlador General 6, Valor: 1–127 (64=Centro)
	Env Attack Time	CC82	CC82	CC82: Controlador General 7, Valor: 0–127
	Env Decay Time	CC83	CC83	CC83: Controlador General 8, Valor: 0–127
	Env Sustain Time	Exc	CC28	Valor: 0–127
	Env Release Time	Exc	CC29	Valor: 0–127
Amp	Env Attack Time	CC73	CC73	CC73: Controlador de Sonido 4, Valor: 0–127
	Env Decay Time	CC75	CC75	CC75: Controlador de Sonido 6, Valor: 0–127
	Env Sustain Time	Exc	CC31	Valor: 0–127
	Env Release Time	CC72	CC72	CC72: Controlador de Sonido 3, Valor: 0–127
LFO 1	Wave Form	Exc	CC15	Valor: 0–6
	Rate	CC16	CC16	CC16: Controlador General 1, Valor: 0–127
	Fade Time	Exc	CC20	Valor: 0–127
	Oscillator 1 Depth	CC18	CC18	CC18: Controlador General 3, Valor: 1–127 (64=Centro)
	Oscillator 2 Depth	Exc	CC50	Valor: 1–127 (64=Centro)
	Filter Depth	CC19	CC19	CC19: Controlador General 4, Valor: 1–127 (64=Centro)
	Amp Depth	CC80	CC80	CC80: Controlador General 5, Valor: 1–127 (64=Centro)
	Pan Depth	Exc	CC09	Valor: 1–127 (64=Centro)
LFO 2	Wave Form	Exc	CC47	Valor: 0–6
	Rate	CC17	CC17	CC17: Controlador General 2, Valor: 0–127
	Fade Time	Exc	CC52	Valor: 0–127
	Oscillator 1 Depth	Exc	CC22	Valor: 1–127 (64=Centro)
	Oscillator 2 Depth	Exc	CC54	Valor: 1–127 (64=Centro)
	Filter Depth	Exc	CC23	Valor: 1–127 (64=Centro)
	Amp Depth	Exc	CC24	Valor: 1–127 (64=Centro)
	Pan Depth	Exc	CC41	Valor: 1–127 (64=Centro)
Patch Effect INS / FX	Intensity	CC93	CC93	CC93: Efecto General 3, Valor: 0–127
Patch Effect REV / DELAY	E.LEVEL	CC94	CC94	CC94: Efecto General 4, Valor: 0–127
	FBK (Regeneración)	CC13	CC13	CC13: Control de Efecto 2, Valor: 0–98
Performance Common / Control	Performance Level	CC07	CC07	CC07: Volume, Valor: 0–127
Performance Part	Part Level	CC07	CC07	CC07: Volume, Valor: 0–127
	Part Pan	CC10	CC10	CC10: Panpot, Valor: 1–127 (64=Centro)
Performance Part Effects	Part REV / DELAY Send Level	CC91	CC91	CC91: Efecto General 1, Valor: 0–127

* Se reciben todos los Mensajes Exclusive tanto en "Mod1" como en "Mod2."

* Cuando un mensaje Exclusive contenga un parámetro en "Mod1," no funcionará si se recibe un CC correspondiente al mismo parámetro.

* *Al ajustar en "OFF" Edit TxRx, no se transmitirán ni se recibirán los Cambios de Control relacionados. Además, al ajustarlo en "Mod1," no se recibirán los Cambios de Control que se transmitan sólo en "Mod2".*

* *Los parámetros que figuren en esta lista no se transmitan como Mensajes Exclusive.*

Modelo SH-32

Tabla de MIDI Implementado

Versi n : 1.00

Funci n...		Transmitidos	Reconocidos	Comentarios
Basic	Default	1—16	1—16	
Channel	Changed	1—16	1—16	
Mode	Default	X	Mode 3, 4	
	Messages	X	Mode 3, 4 (M = 1)	* 2
	Altered	**********		
Note Number :	True Voice	0—127 **********	0—127 0—127	
Velocity	Note On	O	O	
	Note Off	X	O	
After Touch	Key's	X	O	
	Channel's	X	O	
Pitch Bend		X	O	
Control Change	0, 32	O	O	Bank select
	1	X	O	Modulation
	5	O	O	Portamento time
	6, 38	X	O	Data entry
	7	O	O	Volume
	8	O	O	Balance
	10	O	O	Panpot
	11	X	O	Expression
	64	X	O	Hold 1
	65	X	O	Portamento
	66	X	O	Sostenuto
	68	X	O	Legato Foot Switch
	70	O	O	Sound Controller 1
	71	O	O	Sound Controller 2
	72	O	O	Sound Controller 3
	73	O	O	Sound Controller 4
	74	O	O	Sound Controller 5
	75	O	O	Sound Controller 6
	76	O	O	Sound Controller 7
	77	O	O	Sound Controller 8
	78	O	O	Sound Controller 9
	80	O	O	General Purpose Controller 5
	81	O	O	General Purpose Controller 6
	82	O	O	General Purpose Controller 7
	83	O	O	General Purpose Controller 8
	84	X	O	Portamento control
	91	O	O	General purpose effects 1
	93	O	O	General purpose effects 3
	94	O	O	General purpose effects 4
	95	O *3	O	General purpose effects 5
	15—31, 33—94	O *1	O *1	
	100, 101	X	O	RPN LSB, MSB
Program Change	: True Number	O **********	O 0—127	Program No. 1—128
System Exclusive		O	O	
System Common	: Song Position	X	X	
	: Song Select	X	X	
	: Tune Request	X	X	
System Real Time	: Clock	O	O *1	
	: Commands	X	X	
Aux Messages	: All Sound Off	X	O	
	: Reset All Controllers	X	O	
	: Local On/Off	X	X	
	: All Notes Off	X	O (123—127)	
	: Active Sensing	O	O	
	: System Reset	X	X	
Notes		* 1 O X es seleccionable. * 2 Reconocido como M=1 incluso si M›1. * 3 Cuando se ajusta la duraci n del arpegio en Ft1 o Ft2 * Para m s informaci n acerca de los mensajes MIDI correspondientes, lleve a cabo estos procedimientos mientras consulta la "Lista de Ajustes de Transmisi n/Recepci n" (p. **).		

Modo 1 : OMNI ON, POLY Modo 2 : OMNI ON, MONO O : S

Modo 3 : OMNI OFF, POLY Modo 4 : OMNI OFF, MONO X : No

Características Técnicas

SH-32: Sintetizador

● Partes

4 partes

● Polifonía Máxima

32 voces

● Organización del Generador de Sonido

2 Osciladores + 1 Filtro + 1 Amplificador + 2 LFOs

Suboscilador (con modo subsónico; puede activarlo o desactivarlo independientemente de los osciladores), función PWM (puede activarse / desactivarse independientemente de los osciladores), función Oscillator Sync, función Ring Modulator (no puede seleccionar más de una función a la vez; los Patches en Oscillator Sync suenan en mono)

LFO: 7 Formas de onda, la función Tap Teach se activa en BPM Sync

● Formas de Onda del Oscilador

7 grupos, 67 tipos (SAW: 12, SQUARE: 10, PULSE: 9, PWM: 1, TRIANGLE / SINE: 5, SPECTRUM: 20, NOISE: 10)

● Formas de Onda para los Sets de Percusión

67 Formas de Onda (Las formas de onda preinstaladas incluyen las de kick, snare y hi-hat del TR-909 y del TR-808, entre otras)

● Efectos

Efectos de Inserción: 35

Reverb / Delay: 10

● Memoria de Presets

Patches: 128

Sets de Percusión: 2

● Memoria del Usuario

Patches: 128

Sets de Percusión: 2

Performances: 64

* *Los Patches en la memoria del usuario son idénticos que los de la memoria de Presets.*

● Arpegiador

Estilos de Arpegio: 64

Estilos de Percusión: 64

Tempo: 20–250 BPM

Programable (Tiempo Real, Por Pasos)

Parámetros: Grid Type, Duration, Octave Range, Motif

* *El usuario puede sobreescribir los estilos.*

● Memoria de Acordes

Formas de Acorde: 64

● Pantalla

LED de 8 segmentos x 3 caracteres

● Conectores

Conectores MIDI (IN, OUT)

Jacks de Salida (L, R) (tipo fono de 1/4 pulgadas)

Jack para Auriculares

Jack para Interruptor de Pie

Jack DC In

● Alimentación

Adaptador AC (DC 9 V)

● Consumo

1000 mA

● Dimensiones

303 (ancho) x 228 (hondo) x 91.5 (alto) mm

● Peso

1.9 kg. (sin adaptador AC)

● Accesorios

Manual del Usuario

Adaptador AC (Serie ACI o PSB-1U)

● Accesorios Adicionales

Interruptor de Pie: BOSS FS-5U

Interruptor de Pedal: DP-2

Cable para Interruptor de Pie: PCS-31

NOTE

Debido al interés en el desarrollo de los productos, las características técnicas y / o la apariencia de esta unidad están sujetas a modificaciones sin previo aviso.

Índice

Símbolos

[+OCT] 13, 21
[-OCT] 13, 21

Numéricos

[1 / A]–[8 / R] 14
[1]–[4 / R] 14, 71

A

[A D S R] 57–58
AFTERTOUCH 86
Aftertouch 86
AMP 12, 26, 31, 45, 58
AMP ATTACK 87
AMP LEVEL 86–87
Amplificador 26, 31, 45
Envolvente del Amplificador
  Tiempo de Ataque 31, 58
  Tiempo de Caída 31, 58
  Tiempo de Desvanecimiento 31, 58
  Nivel de Sustain 31, 58
[ANALOG FEEL] 13, 62
ARPEGGIATOR 74
Arpegiador 36, 44, 74
Estilo de Arpegio 75
  Crear Estilos de Arpegio 77
  Seleccionar Estilos de Arpegio 36, 74

B

[BACK] 14, 78
[BALANCE] 28, 52
Filtro pasa bandas 29
[BANK] 13, 23, 68, 71
Mensaje de selección de banco 87
[BEAT / CYCLE] 61
BPF 29
[BPM SYNC] 61
BULK DUMP 88
Volcado de Datos 88

C

[CHORD] 13, 41–42, 81–82
Forma de Acorde 41
  Crear formas de acorde 82
  Seleccionar formas de acorde 42, 81
Función chord memory 41, 81
CLOCK 92
Conexión 16
Controlador 44
Gancho para cable 15
[CUTOFF] 30, 57
CUTOFF 85–87
Frecuencia de Corte 57

D

Jack DC IN 15
Canción de Autodemostración 18
[DEPTH] 33, 60
[DESTINATION] 33, 60
Pantalla 13
[DURATION] 14
DURATION 76
Duración 76

E

E.LEVEL 66–67
Nivel de Efecto 66–67
Fuente de Efecto 66
Efectos
  Efectos de Inserción 24, 34, 64
  Reverb / Delay 24, 34, 64
  Activar / desactivar los efectos 24
Tipos de efecto
  Efectos de Inserción 64
  Reverb / Delay 65
[ENV DEPTH] 30, 55, 58
Envolvente 45
Deslizador Envelope 30
[EXIT] 13

F

Operación Factory reset 17, 94
Ajustes originales 94
[FADE IN] 61
FBK 66
Regeneración 66
FILTER 12, 26, 29, 45, 56
FILTER ATTACK 87
Envolvente del filtro
  Tiempo de Ataque 30, 57
  Tiempo de Caída 30, 57
  Tiempo de Desvanecimiento 30, 57
  Nivel de Sustain 30, 57
FOOT SW 91
Interruptor de Pie 91
Jack FOOT SWITCH 15, 91
[FORM] 32, 60
Potenciómetro FX / SYSTEM 13, 34, 64–66, 84, 88, 90

G

[GRID] 14, 75–76
GRID 75
Tipo de Cuadrícula 75

H

HF DAMP / MOD RATE 66
Damper de frecuencias altas / Frecuencia de Modulación 66
Filtro pasa altos 29
[HOLD] 13, 21, 52
HPF 29

I

[INS > REV SERIES] 13, 64
[INS-FX] 12, 24, 34, 64
[INTENSITY] 12, 34, 65

K

[KEY FOLLOW] 58
[KEY SYNC] 61

L

[LEG. ONLY] 13
[LEGATO] 13, 61
[LEVEL] 13, 59
LFO 59
[LFO 1] 32, 59
LFO 1 & 2 ..... 12, 26, 32, 45, 59
LFO 1-AMP 85
LFO 1-FILTER 85
LFO 1-OSC 85
[LFO 2] 32, 59
LOCAL 90
Interruptor Local 90
Función Low boost 92
Oscilador de frecuencias bajas 45
Filtro pasa graves 29
LPF 29
L-R SHIFT / MOD DEPTH 66
Desplazamiento L-R / Profundidad de Modulación . 66

M

[MANUAL] 13, 27, 52
Afinación General 90
Cantidad máxima de notas simultáneas 44
Memoria 47
  Memoria de Presets 47
  Memoria del Sistema 47
  Área Temporal 47
  Memoria del Usuario 47
MIDI 84
MIDI CH 84
Canal MIDI 84
Conectores MIDI 15, 44, 84
Número de Identificación de Aparato MIDI 93
Potenciómetro de Ajustes MIDI 13, 85–87
MIDI THRU 92
MOD 85
Modulación 85
[MOTIF] 14
MOTIF 76
Motivo 76
Multitímbrico 71

N

Botones de entrada de notas 21

O

[OCTAVE] 28, 54
Gama de Octava 76
[ON] 14, 36, 74
[OSC 1] 27, 52
OSC 1 & 2 ..... 12, 26–27, 45, 52
[OSC 1X2 RING] 55
[OSC 1X2 SYNC] 55
[OSC 2] 27, 52
Oscilador 26–27, 45
función Oscillator sync 55
reserva de oscilador 73
[OUTPUT] 12, 21
Jacks OUTPUT 15

P

P. BEND 86
[PAN] 13, 62
Parte 46
Modo de Asignación de Partes 39, 67, 71
Función Part stack 72
[PATCH] 13, 20, 68, 71
Patch
  Cómo se organizan los Patches 45
  Ajustes de Patch 52
  Seleccionar Patches 23
Modo Patch 20
Filtro de Pico 29
[PERFORM] 13, 20, 68, 71
Performance
  Cómo se organizan los Performances 46
  Ajustes de Performance 72
  Seleccionar Performances 71
Canal de control de Performances 85
Modo Performance 20, 71
Jack PHONES 15
Pitch bender 86
[PITCH COARSE] 28, 54
[ENV DEPTH] 28
[PITCH ENV] 28
[PITCH ENV A] 54
[PITCH ENV D] 54
Envolvente de la afinación
  Tiempo de Ataque 54
  Tiempo de Caída 54
[PITCH FINE] 28, 54
PKG 29
[PORTA TIME] 13, 62
[PORTAMENTO] 13, 62
Portamento 62
Interruptor POWER 15, 17
Modo el Encendido 93
[PREVIEW] 13, 21, 52
Función Preview 21
Mensajes de Cambio de Programa 87
Modulación de la Amplitud de la Pulsación 55
[PWM (LFO 2)] 55

R

[RANGE] 14, 76
RANGE 76
[RATE] 33, 60
REALTIME 77
Entrada a Tiempo Real 77
REMOTE 90
Interruptor Remoto de Teclado 90
[RESONANCE] 30, 57
[REST] 14, 78
[REV / DELAY] 24, 34, 65
Patrón de Percusión 39
Set de Percusión
  Cómo se organizan los Sets de Percusión 45
  Ajustes de Set de Percusión 68
  Ajustes de Tone de Percusión 69
  Seleccionar Sets de Percusión 25, 68
Estilo de Percusión 75
Modulador en Anillo 55

S

Guardar
  Arpegio / estilo de percusión 79
  Patch 35, 63
  Performance 73
  Set de Percusión 70
[SLOPE] 57
[SOLO] 13, 61
Generador de Sonido 44
STEP 78
Entrada por pasos 78
[STORE] 14
STORE 79
[STYLE] 14, 36, 74, 79–80
[SUB OSC] 28, 54
Suboscilador 54
Ajustes del Sistema 90

T

[TAP (BPM)] 14, 38, 74
función Tap tempo 38, 74
Tempo 38, 74
[TIE] 14, 78
[TIME KEY FOLLOW] 59
[TO TOP] 14, 78
TUNE 90
[TYPE] 29, 56

U

[UNISON] 13, 62
Unison 62

V

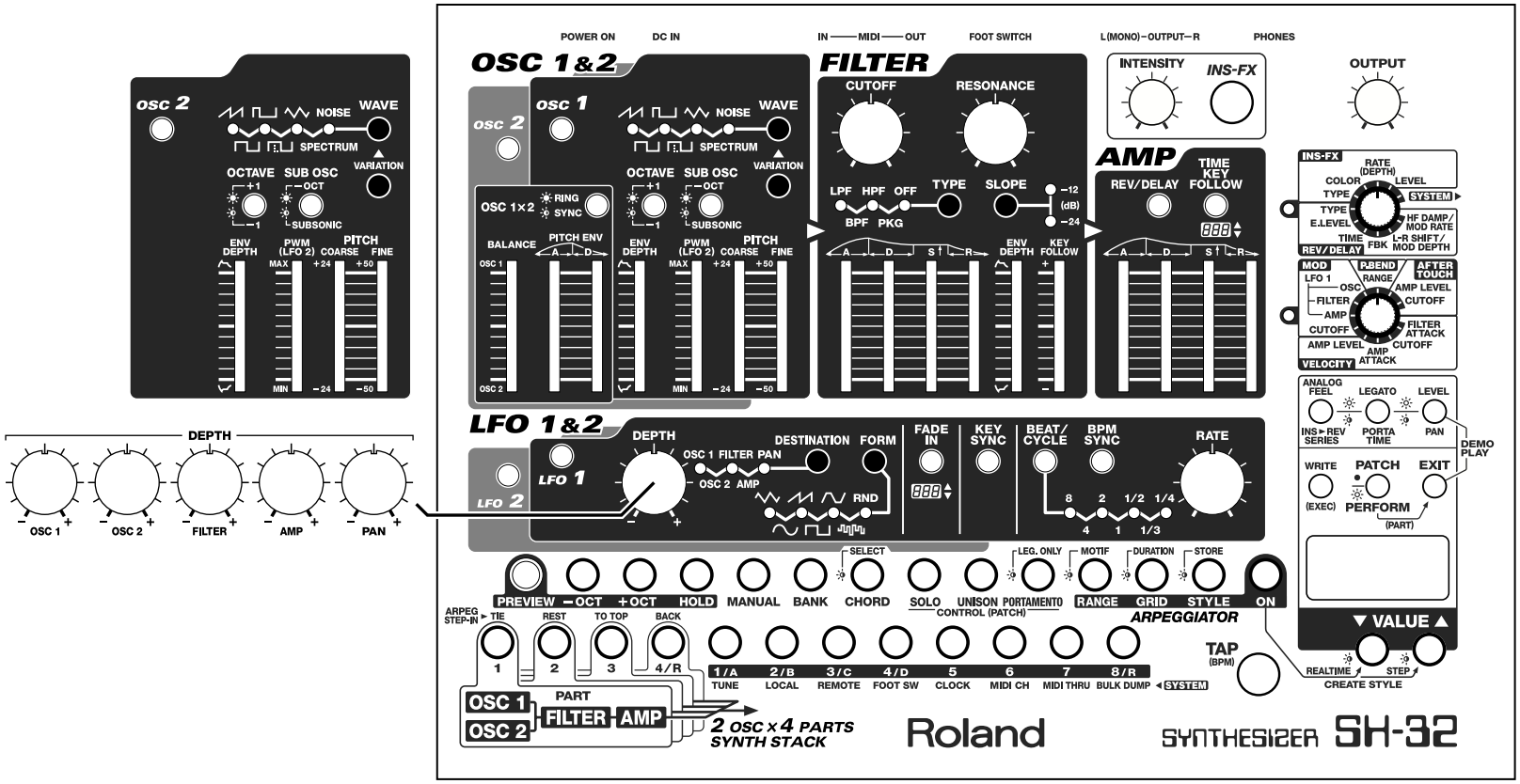
[VALUE ▼/▲] 13
[VARIATION] 28, 53
VELOCITY 87
Velocidad 87

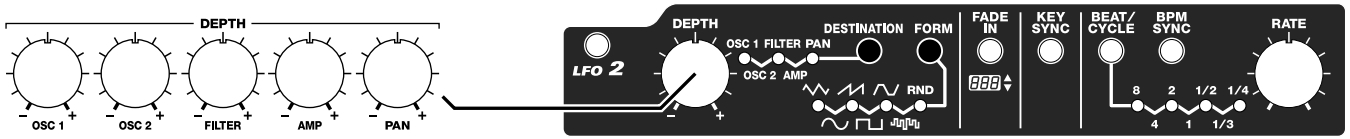
W

[WAVE] 28, 53
[WRITE] 35, 63, 70, 73, 79
[WRITE (EXEC)] 13

Tabla en Blanco

Úsela para apuntar sus ajustes de tone.





INS-FX	
TYPE	
COLOR	
RATE (DEPTH)	
LEVEL	

REV/DELAY	
TYPE	
E.LEVEL	
TIME	
FBK	
L-R SHIFT/MOD DEPTH	
HF DAMP/MOD RATE	

MOD	
LFO 1 – OSC	
LFO 1 – FILTER	
LFO 1 – AMP	
CUTOFF	

P.BEND	
RANGE	

AFTERTOUCH	
AMP LEVEL	
CUTOFF	

MOD	
AMP LEVEL	
AMP ATTACK	
CUTOFF	
FILTER ATTACK	

Países de la UE

Contiene Pilas de Litio

PRECAUCIÓN

Si se remplacen las pilas incorrectamente, existe la posiblidad de explosión. Debe reemplazarlas sólo con pilas del mismo tipo o del tipo equivalente recomendado por el fabricante. Siga las instrucciones del fabricante para deshacerse de las pilas.

ADVARSEL!

Lithiumbatteri - Eksplosionsfare ved fejlagtig håndtering.
Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type.
Levér det brugte batteri tilbage til leverandøren.

VARNING

Explosionsfara vid felaktigt batteribyte.
Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren.
Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

ADVARSEL

Eksplosjonsfare ved feilaktig skifte av batteri.
Benytt samme batteritype eller en tilsvarende type anbefalt av apparatfabrikanten.
Brukte batterier kasseres i henhold til fabrikantens instruks joner.

VAROITUS

Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu.
Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.

Países de la UE

CE Este producto cumple con los requisitos de las Directivas Europeas 89/336/EEC.

Para E.E.U.U

NORMATIVA SOBRE INTERFERENCIAS DE RADIOFRECUENCIA DE LA COMISIÓN FEDERAL DE COMUNICACIONES

Este equipo ha sido probado y cumple con los límites establecidos para los aparatos digitales de Clase B, siguiendo la Parte 15 de las Normas FCC. Estos límites han sido pensados para proporcionar una protección razonable contra interferencias nocivas en una instalación de hogar. Este equipo genera, utiliza y puede radiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala y se utiliza tal como se indica en las instrucciones, puede causar interferencias nocivas para las comunicaciones por radio. Sin embargo, no podemos garantizar que no se produzcan interferencias en una instalación concreta. Si este equipo causa interferencias nocivas en la recepción de señales de radio o televisión, que pueden determinarse encendiendo y apagando el equipo, el usuario puede intentar corregir la interferencia siguiendo uno o más de los pasos que le indicamos a continuación::

- Reorientar o recolocar la antena receptora.
- Aumentar la separación entre el equipo y el receptor.
- Conectar el equipo a una toma de corriente de un circuito diferente del circuito al que está conectado el receptor.
- Consulte a su proveedor o a un técnico de radio/TV.

Este aparato cumple con la Parte 15 de las Normas de la FCC. Su uso queda sujeto a las dos siguientes condiciones:
(1) Este aparato no puede ocasionar interferencias dañinas y
(2) Este aparato debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluyendo interferencia que pueda causar el funcionamiento incorrecto.

Cambios o modificaciones no autorizadas de este sistema pueden hacer perder al usuario su autorización para hacer funcionar este equipo.
Este equipo requiere cables de interfaz blindados para cumplir el Límite FCC de Clase B

Para Canadá

AVISO

Este aparato digital de la Clase B cumple con los requisitos de las Normativas Sobre Aparatos Electrónicos de Canadá.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

Tabla de Correspondencia de los Parámetros INS-FX

Pantalla (TYPE)	Nombre del Efecto	Potenciómetro INTENSITY	Potenciómetro FX/SYSTEM (ajustado con [VALUE ▼/▲])			
			COLOR	RATE/DEPTH	LEVEL	
EQ	STEREO EQ	Peaking GAIN	Peaking Frequency	Q	700Hz Gain	
FLt	EZ FILTER	Cutoff Frequency	Filter Type	Q	EQ Gain	
iSo	ISOLATOR	Gain	Band Assign	Low Boost SW	–	mono
WAh	AUTO WAH	Rate	Filter Type	Depth	Manual	mono
od	OVERDRIVE	Drive	Amp Type	EQ Gain	Level	mono
dt1	DISTORTION 1	Drive	Amp Type	EQ Gain	Level	mono
dt2	DISTORTION 2	Drive	Amp Type	Tone	Level	mono
CMP	STEREO COMPRESSOR	Sustain	Attack	Post Gain	EQ Gain	
LMt	STEREO LIMITER	Threshold	Release	Ratio	Post Gain	
PHr	PHASER	Rate	Resonance	Depth	Mix	mono
rot	ROTARY	Rate	Type	Separation	High Gain	mono
Hch	HEXA-CHORUS	Balance	Depth Deviation	Rate	Depth	
tch	TREMOLO CHORUS	Tremolo Rate	Phase	Chorus Rate	Chorus Depth	
SPd	SPACE-D	Chorus Rate	Chorus Phase	Chorus Depth	Level	
FLG	STEREO FLANGER	Rate	Phase	Depth	Feedback	
SFL	STEP FLANGER	Step Rate	Phase	Depth	Feedback	
SF.S	STEP FLANGER SYNC	Step Rate (Note)	Phase	Depth	Feedback	
rnG	RING MODULATOR	Frequency	Polarity	Sens	Balance	
LoF	LOFI	Cutoff Frequency	LoFi Type	Post Filter	Post Gain	mono
Lon	LOFI NOISE	Disc Noise Level	LoFi Type	Disc Noise Type	Post Gain	mono
SL1	SLICER	Rate	Pattern	Shuffle	Attack	
SL.S	SLICER SYNC	Rate (Note)	Pattern	Shuffle	Attack	
trM	TREMOLO	Rate	Wave Type	Depth	EQ Gain	
tr.S	TREMOLO SYNC	Rate (Note)	Wave Type	Depth	EQ Gain	
APn	AUTO PAN	Rate	Wave Type	Depth	EQ Gain	
AP.S	AUTO PAN SYNC	Rate (Note)	Wave Type	Depth	EQ Gain	
PS	2-VOICE PITCH SHIFTER	Pitch	Pitch Mode	Pre Delay	Balance	
FPS	FEEDBACK PITCH SHIFTER	Pitch	Pitch Mode	Pre Delay	Feedback	
dLY	STEREO DELAY	Delay Time	HF Damp	Feedback	Balance	
dL.S	STEREO DELAY SYNC	Delay Time (Note)	HF Damp	Feedback	Balance	
LdL	LONG DELAY	Delay Time	HF Damp	Feedback	Balance	
Ld.S	LONG DELAY SYNC	Delay Time (Note)	HF Damp	Feedback	Balance	
rdL	RESONANCE DELAY	Delay Time	HF Damp	Feedback	Balance	
rEV	REVERB	Time	Type	Pre Delay	Balance	
GrV	GATED REVERB	Gate Time	Type	Pre Delay	Balance	

* *mono: Se trata de efectos del generador de sonido que son monoaurales. La sección del generador de sonido y el LFO se desactivan cuando se aplican efectos monoaurales mientras la conexión de los Efectos de Inserción y la reverb/delay esté ajustado en "SEr" (Serie).*

* *SLICER SYNC: El patrón del slicer empieza cuando se pulsa el botón INS-FX para activar el efecto.*

* *2-VOICE PITCH SHIFTER/FEEDBACK PITCH SHIFTER: Debe seleccionar uno de los dos tipos de efectos con el ajuste "COLOR": "Coa" (general), en que los ajustes se realizan en pasos de un semitono; y "Fin" (preciso), en que los cambios ocurren de forma initerrumpida.*

* *RESONANCE DELAY: Para que se aprecie más claramente el sonido de la regeneración, primero pulse [INS-FX] para desactivar el efecto.*

* *Con los efectos SYNC, el ciclo de la modulación (LFO) empezará cuando se pulse [INS-FX].*

* *Con los efectos SYNC, puede seleccionar de entre los siguientes ciclos con [INTENSITY]. (Fusa, Semicorchea, Semicorchea con puntillo, Corchea, Corchea con puntillo, Negra, Negra con puntillo, Blanca, Blanca con puntillo, Redonda, Redonda x 2, Redonda x 4, Redonda x 8)*

Información

Si la unidad precisa reparaciones, contacte con el Servicio Postventa de Roland o con el distribuidor autorizado de Roland de su pa s, tal como consta en la siguiente lista.

AFRICA

EGIPTO
Al Fanny Trading Office
P.O. Box 2904,
El Horrieh Heliopolos, Cairo,
EGYPT
TEL: (02) 4185531

REUNION
Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules Hermann,
Chaudron - BP79 97 491
Ste Clotilde Cedex,
REUNION ISLAND
TEL: 28 29 16

SUD AFRICA
That Other Music Shop (PTY) Ltd.
11 Melle St., Braamfontein,
Johannesbourg
Republic of SOUTH AFRICA

P.O.Box 32918, Braamfontein 2017
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre Claremont 7700
Republic of SOUTH AFRICA

P.O. Box 23032
Claremont, Cape Town
SOUTH AFRICA, 7735
TEL: (021) 674 4030

ASIA

CHINA
Beijing Xinghai Musical Instruments Co., Ltd.
6 Huangmuchang Chao Yang District, Beijing, CHINA
TEL: (010) 6774 7491

Shanghai Xingtong Acoustics Equipment CO.,Ltd.
Rm.1108, No.2240 Pudong South Road Shanghai, CHINA
TEL: (021) 6873 4123

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd. Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

INDIA
Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra Mahalaxmi Flats Compound Off. Dr. Edwin Moses Road, Mumbai-400011,
INDIA
TEL: (022) 498 3079

INDONESIA
PT Citra IntiRama
J1. Cideng Timur No. 15J-150
Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

COREA
Cosmos Corporation
1461-9, Seocho-Dong,
Seocho Ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 3486-8855

MALÁISIA
BENTLEY MUSIC SDN BHD
140 & 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur,MALAYSIA
TEL: (03) 2144-3333

FILIPINAS
G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPÚR
Swee Lee Company
150 Sims Drive,
SINGAPORE 387381
TEL: 846-3676

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD
Blk 3014, Bedok Industrial Park E,
#02-2148, SINGAPORE 489980
TEL: 243 9555

TAIWAN
ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan N.Road Sec.2, Taipei, TAIWAN, R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

TAILANDIA
Theera Music Co. , Ltd.
330 Verng NakornKasem, Soi 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

VIETNAM
Saigon Music
138 Tran Quang Khai St.,
District 1
Ho Chi Minh City
VIETNAM
TEL: (08) 844-4068

AUSTRALIA / NEW ZEALAND

AUSTRALIA
Roland Corporation Australia Pty., Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 9982 8266

NEW ZEALAND
Roland Corporation Ltd.
32 Shaddock Street, Mount Eden,
Auckland, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

AMÉRICA CENTRAL/LATINA

ARGENTINA
Instrumentos Musicales S.A.
Florida 656 2nd Floor
Office Number 206A
Buenos Aires
ARGENTINA, CP1005
TEL: (54-11) 4- 393-6057

BRASIL
Roland Brasil Ltda
Rua San Jose, 780 Sala B
Parque Industrial San Jose
Cotia - Sao Paulo - SP, BRAZIL
TEL: (011) 4615 5666

COSTA RICA
JUAN Bansbach Instrumentos Musicales
Ave.1. Calle 11, Apartado 10237,
San Jose, COSTA RICA
TEL: (506)258-0211

CHILE
Comercial Fancy II S.A.
Avenida Rancagua #0330
Providencia Santiago, CHILE
TEL: 56-2-373-9100

EL SALVADOR
OMNI MUSIC
75 Avenida Notre YY Alameda,
Juan Pablo 2, No. 4010
San Salvador, EL SALVADOR
TEL: (503) 262-0788

MÉJICO
Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar de los Padres 01780 Mexico D.F.
MEXICO
TEL: (525) 668 04 80

PANAMÁ
SUPRO MUNDIAL, S.A.
Boulevard Andrews, Albrook,
Panama City,
REP. DE PANAMA
TEL: (507) 315-0101

PARAGUAY
Distribuidora De Instrumentos Musicales
J.E. Olear y ESQ. Manduvira
Edeficio, El Dorado Planta Baja
Asuncion PARAGUAY
TEL: 595-21-492147

PERÚ
VIDEO Broadcast S.A.
Portinari 199 (ESQ. HALS),
San Borja, Lima 41,
REP. OF PERU
TEL: 51-14-758226

URUGUAY
Todo Musica S.A.
Cuareim 1844, Montevideo,
URUGUAY, CP11200
TEL: 5982-924-2335

VENEZUELA
Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal, Nivel C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (02) 285 9218

EUROPA

AÚSTRIA
Roland Austria GES.M.B.H.
Siemensstrasse 4, P.O. Box 74,
A-6063 RUM, AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BÉLGICA/HOLANDA/ LUXEMBURGO
Roland Benelux N. V.
Houtstraat 3, B-2260, Oevel (Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

DINAMARCA
Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, Postbox 880,
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: (039)16 6200

FRANCIA
Roland France SA
4, Rue Paul Henri SPAAK,
Parc de l'Esplanade, F 77 462 St. Thibault, Lagny Cedex FRANCE
TEL: 01 600 73 500

FINLANDIA
Roland Scandinavia As, Filial Finland
Lauttasaarentie 54 B
Fin-00201 Helsinki, FINLAND
TEL: (9) 682 4020

ALEMANIA
Roland Elektronische Musikinstrumente HmbH.
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt, GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GRECIA
STOLLAS S.A.
Music Sound Light
155, New National Road
26422 Patras, GREECE
TEL: 061-435400

HUNGRÍA
Intermusica Ltd.
Warehouse Area DEPO Pf.83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELANDA
Roland Ireland
Audio House, Belmont Court,
Donnybrook, Dublin 4.
Republic of IRELAND
TEL: (01) 2603501

ITALIA
Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie 8,
20020 Arese, Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORUEGA
Roland Scandinavia Avd. Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 273 0074

POLONIA
P. P. H. Brzostowicz
UL. Gibraltarska 4.
PL-03664 Warszawa POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL
Tecnologias Musica e Audio, Roland Portugal, S.A.
Cais Das Pedras, 8/9-1 Dto
4050-465 PORTO
PORTUGAL
TEL: (022) 608 00 60

ROMANÍA
FBS LINES
Piata Libertatii 1,
RO-4200 Gheorghehi
TEL: (066) 164-609

RUSIA
MuTek
3-Bogatyrskaya Str. 1.k.l
107 564 Moscow, RUSSIA
TEL: 095 169 5043

ESPAÑA
Roland Electronics de Espa a, S. A.
Calle Bolivia 239, 08020
Barcelona, SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SUECIA
Roland Scandinavia A/S SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 0020

SUIZA
Roland (Switzerland) AG
Musitronic AG
Gerberstrasse 5, Postfach,
CH-4410 Liestal, SWITZERLAND
TEL: (061) 921 1615

UCRANIA
TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O. Box 180
295400 Munkachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

REINO UNIDO
Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea Enterprise Park, SWANSEA
SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 700139

ORIENTE MEDIO

BAHRAIN
Moon Stores
Bab Al Bahrain Road,
P.O. Box 20077
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

CHIPRE
Radex Sound Equipment Ltd.
17 Diagorou St., P.O. Box 2046,
Nicosia CYPRUS
TEL: (02) 453 426

IRAN
MOCO, INC.
No.41 Nike St.Dr.Shariyati Ave.
Roberoye Cerahe Mirdamad
Tehran, IRAN
TEL: 285 4169

ISRAÉL
Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd.
8 Retzif Ha'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDANIA
AMMAN Trading Agency
Prince Mohammed St. P.O. Box 825 Amman 11118 JORDAN
TEL: (06) 4641200

KUWAIT
Easa Husain Al-Yousifi
Abdullah Salem Street,
Safat KUWAIT
TEL: 5719499

LIBANO
A. Chahine & Fils
P.O. Box 16-5857 Gergi Zeidan St.
Chahine Building, Achrafieh
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 335799

QATAR
Al Emadi Co. (Badie Studio & Stores)
P.O. Box 62,
DOHA QATAR
TEL: 4423-554

ARABIA SAUDÍ
aDawliah Universal Electronics APL
Corniche Road, Aldossary Bldg., 1st Floor
SAUDI ARABIA

P.O.Box 2154, Alkhobar 31952
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SIRIA
Technical Light & Sound Center
Khaled Ibn Al Walid St.
P.O. Box 13520
Damascus - SYRIA
TEL: (011) 2235 384

TURQUÍA
Barkat muzik aletleri ithalat ve ihracat Ltd Sti
Siraselviler cad.Guney is hani 84-86/6, Taksim. Istanbul. TURKEY
TEL: (0212) 2499324

U.A.E.
Zak Electronics & Musical Instruments Co. L.L.C.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg., No. 14, Grand Floor DUBAI
U.A.E.
TEL: (04) 3360715

NORTE AMÉRICA

CANADÁ
Roland Canada Music Ltd. (Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond B. C., V6V 2M4 CANADA
TEL: (0604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd. (Toronto Office)
Unit 2, 109 Woodbine Downs Blvd, Etobicoke, ON
M9W 6Y1 CANADA
TEL: (0416) 213 9707

U. S. A.
Roland Corporation U.S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700

Desde el 15 de Mayo de, 2001